

UMA EDIÇÃO PRA LÁ DE EXAGERADA !!!



CONRAD EDITORA

EXEMPLAR DE ASSINANTE • VENDA PROIBIDA

Nintendo® World

www.nintendoworld.com.br

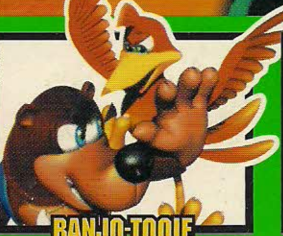
STAR WARS – BATTLE FOR NABOO
TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION
THE WORLD IS NOT ENOUGH
POKÉMON GOLD & SILVER
MICKEY SPEEDWAY USA
HEY YOU, PIKACHU!
ETERNAL DARKNESS
RESIDENT EVIL 0
INDIANA JONES
MARIO TENNIS
CRYSTALIS
SPIDER-MAN
SCOOBY-DOO
PAPER MARIO
BATMAN BEYOND
CRUIS'N EXOTICA
METAL GEAR SOLID
POKÉMON PUZZLE LEAGUE
X-MEN: MUTANT ACADEMY
ZELDA: MYSTICAL SEED OF POWER

ESPECIAL E3

16 PÁGINAS COM TUDO SOBRE O NOVO ZELDA E MAIS

100 JOGOS DIRETO DA MAIOR FEIRA DE GAMES DO MUNDO!!!


CONKER'S BAD FUR DAY


BANJO-TOOIE


MEGA MAN 64


DINOSAUR PLANET



Nº 22

ISSN 1516-1892

R$ 4,90



JOANNA DARK VOLTOU

PERFECT DARK™

EDITORIAL

Dizem que a primeira vez é sempre inesquecível. No meu caso, isso pode ser considerado duplamente verdade: estou aqui escrevendo o meu primeiro editorial na Nintendo World e acabei de voltar de minha primeira E3, a maior feira de games do planeta.

Sim, nós realmente fomos à E3. Eu (Pablo), mais o André Forastieri e o Eduardo Trivella estivemos em Los Angeles no mês passado e desmembramos, em três dias, os gigantescos pavilhões do Centro de Convenções, onde aconteceu o evento. Inacreditável é pouco para dizer o que vimos. A E3 não é apenas uma feira de games, mas a vitrine definitiva dos grandes lançamentos e novidades na área. Para todo lado que olhávamos, encontrávamos os melhores games, as maiores empresas, os criadores dos jogos mais legais (a foto aí embaixo foi tirada no meio de uma big festa da Nintendo). Depois de camelar o dia inteiro, ainda tínhamos que sentar na frente do computador para enviar notícias fresquinhas para o nosso site na Internet (leia tudo em www.nintendo.com.br/e3).

Enquanto nos "divertíamos", a equipe NW estava no Brasil segurando as pontas e adiantando tudo até chegarmos com o material. A mochila voltou cheia de papeladas, imagens e informações direto da fonte. E é isso que você lerá em nossa matéria superespecial. Como está escrito na capa, foi realmente um exagero. Dezesseis páginas recheadas com o que vimos de melhor por lá. E veja que não foi pouca coisa: Zelda, Conker, Banjo, Resident Zero, Eternal Darkness, Mario Tennis, Indiana Jones, Pokémon... a lista é tão grande que nem cabe aqui. Espero que curtam muito a matéria tanto quanto nós gostamos de fazê-la.

Mas não esquecemos de Perfect Dark, o primeiro game a levar nota 10 na avaliação da NW. Confira a matéria na página 42. Há também um review do primoroso (nas palavras do próprio Trivella) Excitebike 64. E atendendo a pedidos, estamos debulhando mais um clássico do Super NES: Mega Man X. Por falar nisso, vamos dar um toque. O Super Classics é uma seção da revista feita exclusivamente com as opiniões e vontades dos leitores. Por isso, se você tiver alguma sugestão de game antigo para ser debulhado, escreva para cá ou mande um e-mail para classicos@nintendoworld.com.br. Os games mais votados aparecerão nas próximas edições. E sua colaboração não fica só aí. Você pode opinar sobre o que quiser: está satisfeito com o novo visual da revista? Você é contra ou a favor dos detonados? Quer ver mais Super NES, menos Game Boy ou nenhuma notícia sobre os futuros consoles? Abra o bico, entupa o correio de cartas! E no mês que vem tem mais surpresa. Até lá!

Pablo Miyazawa


Pablo, Miyamoto e Trivella brindam aos games Nintendo

Nintendo® WORLD

EDITOR-CHEFE
Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda
Renato Siqueira
Cleiton Campos
Lílian Maruyama
Gustavo Vieira (Web)

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Leonardo Nery Protti (Chefe de Arte)
Lya PYN
Patrícia F. L. de Paiva
João Rafael Ferraz (Estagiário)
Alexandre Linares (Web)
André Mesquita (Web)

REVISÃO
Sandra Martha Dolinsky

COLABORADORES
André Moreira, Edgard Pereira, Ricardo Matsumoto, Eurico Kenji Sakamoto (Arte)

FOTOS
Pablo Miyazawa, Eduardo Trivella

COORDENADOR DE PRODUÇÃO
Ed Wilson Dias

SUPORTE TÉCNICO
William Domingos

Atendimento
Fabíola Barcellos
Tatiana Valle

Publicidade
LM&X
Fone/Fax: (0_ _11) 3865-4949
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A – MARKETING DIRETO e EDITORIAL
Fone: (0_ _11) 3641-1400
Fax: (0_ _11) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo/SP

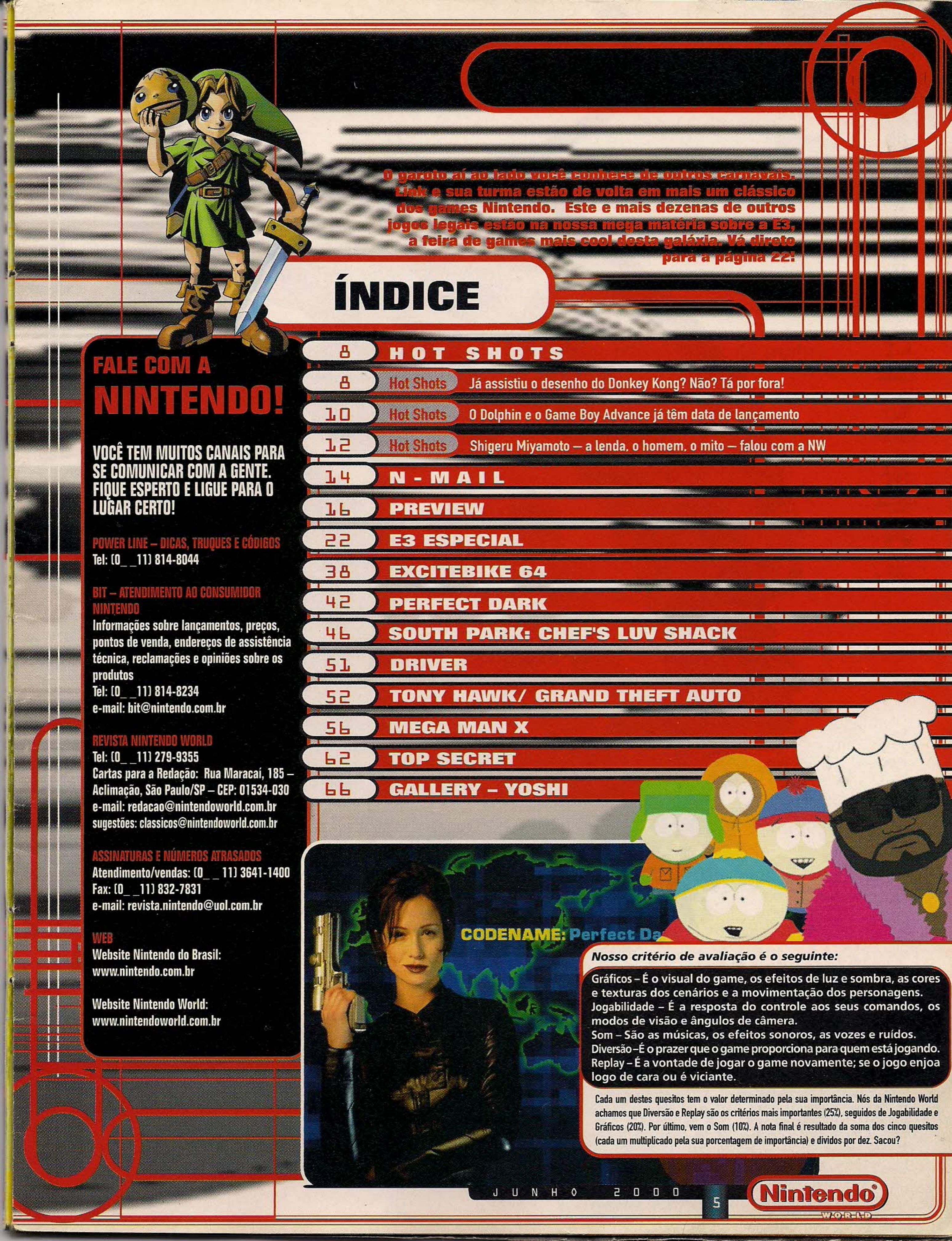
ASSINATURAS: (0_ _11) 3641-1400


CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.

Rua Maracaí, 185
Aclimação
CEP: 01534-030 São Paulo / SP
Fone/Fax: (0_ _11) 279-9355
conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES
André Forastieri e Rogério de Campos
Administração e Finanças
DIRETORA
Cristiane Monti
ASSISTENTE ADMINISTRATIVA
Solange Reis

Fotolitos OPEN PRESS
Impressão PLURAL
Distribuição DINAP



O garoto aí ao lado você conhece de outros carnavais. Link e sua turma estão de volta em mais um clássico dos games Nintendo. Este e mais dezenas de outros jogos legais estão na nossa mega matéria sobre a E3, a feira de games mais cool desta galáxia. Vá direto para a página 22!

ÍNDICE

FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE – DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (0_ _11) 814-8044

BIT – ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (0_ _11) 814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (0_ _11) 279-9355
Cartas para a Redação: Rua Maracaí, 185 – Aclimação, São Paulo/SP – CEP: 01534-030
e-mail: redacao@nintendoworld.com.br
sugestões: classicos@nintendoworld.com.br

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Atendimento/vendas: (0_ _11) 3641-1400
Fax: (0_ _11) 832-7831
e-mail: revista.nintendo@uol.com.br

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br

Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

Nosso critério de avaliação é o seguinte:

Gráficos – É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
Jogabilidade – É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
Som – São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão – É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Replay – É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um destes quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós da Nintendo World achamos que Diversão e Replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de Jogabilidade e Gráficos (20%). Por último, vem o Som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e dividos por dez. Sacou?


SPORTS
Só Para
Quem disse que dentro de casa não é lugar de moto?
Chegou Excitebike.
Nintendo®
by gradiente
Landing
Cornering
Jumping
Turbo
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 814-8234.

HEY, HEY, HEY, Donkey

O desenho do gorilão

Donkey Kong invadiu o Brasil sem dó. Chegou com seu peso e seu jeitinho delicado na TV Record e botou para quebrar. A estréia foi no começo de maio, meio de surpresa, aos domingos. Nesse horário o desenho já ajudava a emissora a conseguir seis, sete e até oito pontos de audiência, o que não é pouca coisa. E algumas semanas depois veio a surpresa: a série foi para o programa da Eliana no lugar de Ultraman Tiga e está por lá até hoje.

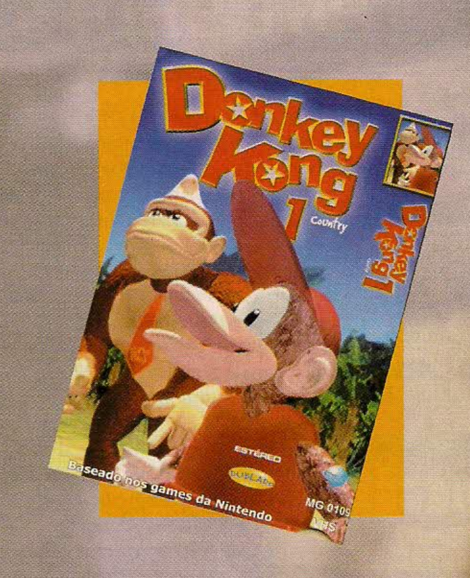
Donkey Kong Country é inteiramente feito em computação gráfica e é uma das coisas mais bem feitas da TV atualmente. Os movimentos dos personagens são perfeitos e o visual está nos mesmos padrões do jogo que a Rare fez para o gorilão. E nada mais natural do que fazer uma série para o macaco e sua turma nesses padrões, né?! Mas, só tecnologia não é suficiente para fazer uma série se dar bem e, sabendo disso, os produtores tentaram caprichar no bom humor e na simpatia dos heróis e vilões. Tudo bem, nessa área Donkey Kong não chega a ser um primor e as histórias, às vezes, são meio fracotas, para falar a verdade.





No programa, toda a turma dá as caras. Veja só: Donkey (claro, né?!), Diddy, o velhinho boa-praça Cranky Kong e toda a galera de K. Lumsy. Os 26 episódios foram produzidos em parceria pelos estúdios Medialab (da França) e Nelvana (do Canadá). As duas empresas sempre trabalharam





invade a rede Record

com tecnologia e, tendo a chance de fazer esse trabalho com Donkey e sua turma, decidiram unir forças. A técnica usada foi a de usar atores vestidos com Data Suits pelo corpo. Esse equipamento possui sensores – 26 ao todo – posicionados nas articulações e membros. Eles captam o movimento das pessoas e os transferem para o computador. É exatamente igual ao que se faz nos video games e é, atualmente, a melhor maneira de imitar o que o corpo humano pode fazer. Além de tornar tudo extremamente mais realista, essa técnica agiliza a produção e barateia tudo.

Mas, é uma pena que existam apenas 26 episódios, o que é muito pouco. Porém, existe intenção de continuar a produção, já que todos os fãs do gorilão curtiram a idéia e a Nintendo também deu sua aprovação. Só não dá para saber ainda quando é que vai rolar.

Mas, enquanto isso, aqui no Brasil serão lançados, já nos próximos meses, em vídeo, vários episódios e, talvez, a série inteira. Pode sair até em DVD, o que seria bem interessante, já que a qualidade da imagem é bem superior. Então, fique atento nos supermercados e locadoras, caso você seja um colecionador de Donkey e sua turma.

PERSONAGENS NINTENDO NA TV

A Lenda de Zelda
Link, Zelda e o reino de Hyrule ganharam uma versão animada no início dos anos 90. Link era bem parecido com o herói da época do Super Nintendo, ou seja, nada que lembre muito o personagem de The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

Capitão N
Essa animação já foi exibida aqui no Brasil no programa da Xuxa. Trazia vários heróis da Nintendo como Mega Man, Simon Belmont (de Castlevania) e Kid Icarus (do jogo Kid Icarus).

Super Mario
O bigodudo e seu irmão Luigi tinham uma participação bacana antigamente no programa da Xuxa. Antes do desenho rolava uma parte com atores de verdade num cenário fazendo brincadeiras e trapalhadas. Volta e meia apareciam convidados e até a cantora Cindy Lauper visitou o lugar.

Pokémon
Bem, dessa produção acho que nem precisamos falar muito, né?! Mas, vá lá: o desenho está entrando na terceira temporada no Japão e será baseado nos novos games Gold & Silver. Tudo indica que o personagem principal não será o Ash, e sim, Shyujinku, um novo Treinador que surgirá nos novos games.

QUESTIOMARIO

HOT SHOTS

Rá! Estamos aqui novamente para mais um teste de capacidade gamemaníaca de nossos leitores. Como em todos os Questiomarios que já fizemos, temos certeza que a galera que curte e lê a revista entende muito bem do assunto video games. Na próxima edição você confere o resultado do Questiomario Jet Force Gemini, com o nome do vencedor que levará um Game Boy Color com cartucho para casa.
Para este mês, escolhemos nada mais, nada menos que o jogo do gorilão Donkey Kong para o Nintendo 64. Quem jogou e conferiu todas as matérias sobre o melhor jogo do ano passado vai detonar esse Questiomário rapidinho!
E para estimular você ainda mais, o prêmio deste mês será um Game Boy Color com um cartucho, pra você poder começar a jogar esse portátil que está dando o que falar. Lembre-se que você só tem até o dia 30 de Junho para mandar suas cartas! Responda as cinco perguntas e mande para a gente. O endereço é esse aí em baixo!

QUESTIOMARIO DONKEY KONG 64
REVISTA NINTENDO WORLD
Caixa Postal 15.018
CEP 01599-970
São Paulo/SP

1. Cite o nome dos dois macacos selecionáveis que não usam nenhum acessório na cabeça.
2. Em qual fase Chunky aprende a técnica Gorilla Gone?
3. Donkey Kong é um gorila. Diddy Kong é um chimpanzé. Lanky Kong é um ...
4. Qual é o número mínimo de bananas douradas que você deve ter para poder entrar na fase Creepy Castle?
5. Qual é a raça do personagem que abre a porta da primeira fase do game (Jungle Japes)?

N64 FATURA OSCAR DO VIDEO GAME

Pokémon, Star Wars e Boxe levam prêmios

A Academia de Artes e Ciências Interativas recompensa, anualmente, os melhores nomes da indústria dos video games com um prêmio pomposo bem no estilo do Oscar. Na grande premiação dos melhores de 1999, que rolou em maio em Los Angeles, o Nintendo 64 saiu feliz da festa com três importantes prêmios debaixo do braço. Confira os games Nintendo que foram premiados desta vez.



Star Wars: Episódio I - Racer
Melhor game de corrida
LucasArts/Nintendo

Pokémon Snap
Melhor game infantil/familiar
HAL/Nintendo

Knockout Kings 2000
Melhor game de esporte
BlackOps/ElectronicArts

DOLPHIN E GBA: SÓ NA SPACEWORLD

Presidente da Nintendo confirma novos consoles para 2001

Como você já deve saber, absolutamente nada sobre o Dolphin e o Game Boy Advance foi revelado na E3, feira de games que rolou nos Estados Unidos. Segundo o presidente da Nintendo, Minoru Arakawa, o Dolphin tem tudo para estar pronto no primeiro semestre do ano que vem. Além do chip Gekko da IBM estar finalizado, o desenvolvimento de software já foi iniciado em diversas empresas do mundo. O Game Boy Advance também está no mesmo caminho. A placa-mãe de 32 bits já está finalizada e o desenvolvimento dos games também está a pleno vapor. Mais informações e talvez até o visual dos dois consoles serão revelados em Agosto, na feira Nintendo SpaceWorld, que acontece em Tóquio.

ARRASAMOS A RARE

Numa partida de Mario Tennis!

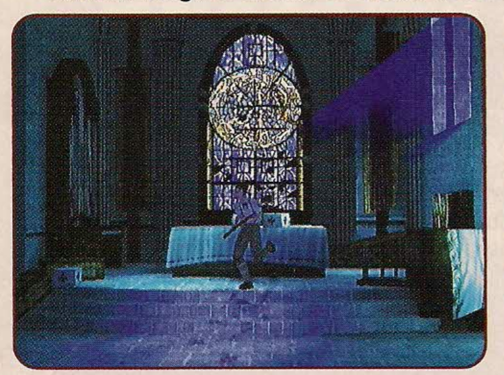


A galera estourou os dedos jogando Mario Tennis na E3

Numa emocionante partida de Mario Tennis realizada no estande da Nintendo na E3, em Los Angeles, a equipe da Nintendo World, formada por Eduardo Trivella e Pablo Miyazawa, derrotou por 3 games a 1 a equipe formada por dois integrantes da empresa britânica Rare. A partida foi realizada na grama (tipo de piso favorito dos ingleses), mas mesmo jogando em terreno favorável, a dupla européia não teve a mínima chance contra os "tenistas" brasileiros, que demonstraram muita desenvoltura e habilidade com os Controllers de N64. Ao final da partida, completamente atordoados pela derrota, a dupla da Rare cumprimentou a dupla da NW com um timido "great game" ... e se retirou rapidinho.

OS CAVALEIROS DO SILÍCIO SÃO NOSSOS!

Silicon Knights assina contrato de exclusividade com a Nintendo



Depois da Rare, Left Field, Retro Studios e a própria NST (Nintendo Software Technology), a Nintendo fechou acordo com mais uma grande empresa para lançamentos de games exclusivos para o Nintendo 64 e o futuro console Dolphin. A escolhida foi a Silicon Knights, uma empresa canadense de renome na indústria e que já lançou alguns games de enorme sucesso para outras plataformas. E a partir de agora, eles desenvolvem só para a Nintendo! A próxima cria dos caras será Eternal Darkness, uma espécie de "Thriller psicológico" bem orientado para adultos. No game, os jogadores assumem o papel de personagens que viajam no tempo para lutar contra malignas criaturas. Leia mais na nossa matéria especial que começa na página 22.

NO TOPO DO MUNDO

Consoles Nintendo lideram vendas nos EUA



Graças ao lançamento da série de consoles coloridos - conhecida no Brasil como Multi Sabores - e a games de incrível sucesso como Pokémon Stadium, o Nintendo 64 voltou a dominar as vendas de sistemas de Hardware nos EUA. Segundo pesquisas independentes do NPD Group, o Nintendo 64 conseguiu 46% de todas as vendas de consoles nos EUA desde o lançamento da nova série, comparados com 43% para o Sony PlayStation e 11% para o Sega Dreamcast. Peter Main, vice-presidente executivo de vendas e marketing da Nintendo of America declarou que, durante o mês de março, as vendas do Nintendo 64 subiram 30% em relação ao mesmo mês do ano anterior, enquanto as vendas do mais próximo concorrente cairam 32%. Pokémon Stadium foi o game mais vendido de março, superando o game que ficou em segundo lugar em mais de 70%. Pokémon versões Amarela, Azul e Vermelha (para Game Boy) ficaram em terceiro, quinto e sexto lugares, respectivamente, na classificação geral. E por falar no Game Boy, os números também são positivos: as vendas do GBC representam, atualmente, 97% das vendas do mercado de portáteis.

REBATIZANDO POKÉMON

Números mudam e confundem fãs

Em maio, foi apresentada no Japão a nova tabela com todos os 251 Pokémon listados. A surpresa é que as criaturas estavam distribuídas por ordem de evolução, o que causou uma certa confusão entre os fãs japoneses. Dessa maneira, o Bulbasaur passou a ser o número 221. A novíssima Chikorita entrou direto como número 1, que era o número antigo do Bulbasaur, e por aí vai. Para remediar esse problema, a Nintendo ainda está estudando um modo para refazer a nova tabela e reformular esta numeração. Enquanto isso não acontece, confira os nomes ocidentais de alguns Pokémon da versão Gold e Silver:



Como é no Japão	*Como ficou nos Estados Unidos*
Chikorita	Chikorita
Hinoarashi	Cyndaquil
Waninoko	Totodile
Lugia	Lugia
Kireihana	Blossom
Elekid	Elekid
Yadoking	Slowking
Mariru	Marill

THE BEST



OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM **MAIO DE 2000**

PERFECT DARK / N64

- EXCITEBIKE 64 / N64
- THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK / N64
- TONY HAWK'S PRO SKATER / N64
- DRIVER: YOU ARE THE WHEELMAN / GAME BOY
- RAYMAN / GAME BOY
- POKÉMON TRADING CARD GAME / GAME BOY
- SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK / N64
- MEGA MAN X / SUPER NES
- METAL GEAR SOLID / GAME BOY

powerline

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM ABRIL DE 2000

- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME / N64
- POKÉMON STADIUM / N64
- POKÉMON / GAME BOY
- POKÉMON AMARELO / GAME BOY
- GOLDENEYE 007 / N64
- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 / SUPER NES
- SUPER MARIO WORLD / SUPER NES
- DONKEY KONG 64 / N64
- RESIDENT EVIL 2 / N64

os procurados

OS DEZ LANÇAMENTOS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

- CONKER'S BAD FUR DAY/N64
- THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK/N64
- DOLPHIN
- BANJO-TOOIE/N64
- MARIO TENNIS/N64
- RESIDENT EVIL ZERO/N64
- GAME BOY ADVANCE
- THE WORLD IS NOT ENOUGH/N64
- DINOSAUR PLANET/N64
- POKÉMON GOLD & SILVER/GAME BOY

fórum

QUAL O PRINCIPAL ATRATIVO PARA SE COMPRAR O CARTUCHO PERFECT DARK?

Estilo GoldenEye	38,5%
Gráficos	19,7%
Modo Multiplayer	16,1%
Trama do jogo	14,5%
Quantidade de armas	11,2%

Fonte: Pool do site www.nintendo.com.br



CALENDÁRIO NINTENDO 2000

NINTENDO 64

junho/julho

- 40 Winks
- Army Men: Air Combat
- Banjo-Tooie
- Bomberman 64: The Second Attack!
- Carmageddon 64
- Daikatana
- Fighter Destiny 2
- International Track and Field 2000
- Kirby 64: The Crystal Shards
- Rally Challenge 2000
- Starcraft

agosto/setembro

- Aidyn Chronicles: The First Mage
- Army Men: Sarge Heroes 2
- Big Mountain 2000
- Blitz 2001
- Blues Brothers 2000
- Cruis'n Exotica
- F1 Racing Championship
- Hercules: The Legendary Journeys
- Indy Racinsag 2000
- Looney Tunes: Duck Dodgers Starring Daffy Duck
- Madden NFL 200a
- Mario Tennis
- Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber
- Pokémon Puzzle League
- San Francisco Rush 2049
- Spider-Man
- Turok 3: Shadow of Oblivion
- X-Men: Mutant Academy

outubro/novembro

- Dinosaur Planet
- Hey You, Pikachu!
- Mega Man 64
- Mia Hamm Soccer 64
- Paper Mario
- Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends
- Star Wars: Episode I: Battle for Naboo
- The Legend of Zelda: Majora's Mask
- The World Is Not Enough

GAME BOY

junho/julho

- Asterix
- Blaster Master: Enemy Below
- Bugs Bunny Crazy Castle 4
- Castlevania II
- Crystalis
- Dark Beast
- F-1 World Grand Prix
- Major League Soccer
- Mega Man 5
- Power Rangers Lightspeed Rescue
- Thrasher: Skate and Destroy
- Tomb Raider
- Turok: Rage Wars
- Warlocked

MAIS MORTOS E FERIDOS

Veja o que foi cancelado no N64



Stunt Racer 64

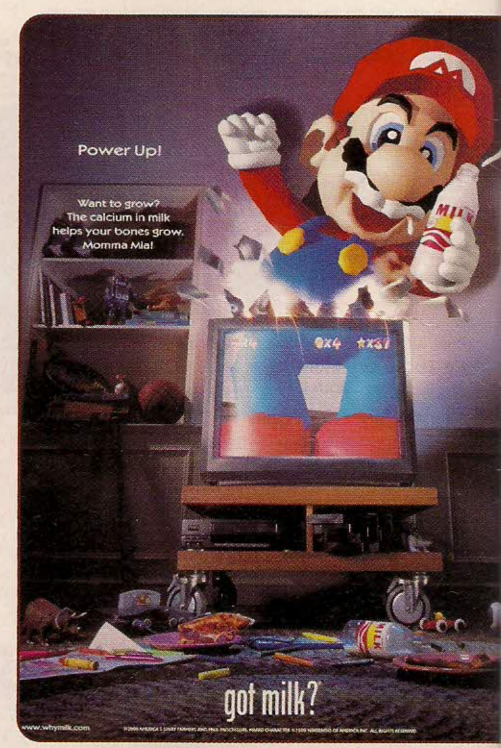


Mini Racers

Entre uma tonelada de lançamentos para o N64, ficamos sabendo de algumas baixas no caminho. Mini Racers, mostrado na E3 do ano passado, corre sérios riscos de nunca sair, já que a empresa que o produzia (Looking Glass) fechou suas portas. Stunt Racer 64 (que já se chamou Stunt Racer 3000) também foi cancelado pela Boss Game Studios. O mesmo aconteceu com Mortal Kombat: Special Forces, da Midway. A Konami, (que há algum tempo não lança game bom para o N64) anunciou o cancelamento de dois games de esporte: NHL Blades of Steel 2000 e Major League Soccer 2000. Mas fiquem tranqüilos: International Superstar Soccer 2000 continua confirmadíssimo e sairá no meio do ano.

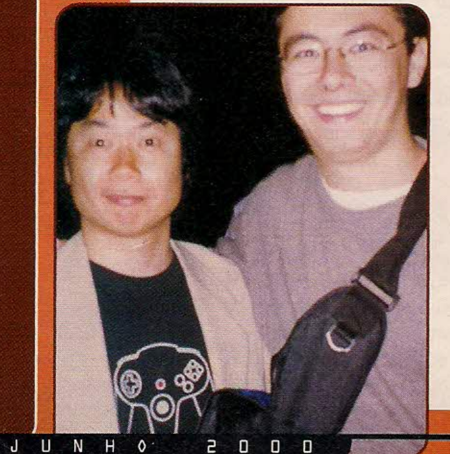
MARIO SE ESBALDA NO LEITE

Nos Estados Unidos existe uma forte campanha para estimular as crianças a tomar leite. Para isso, as empresas contratam atores e atrizes famosos. E, como estamos falando em personalidades famosas, nada mais natural do que chamar nosso amigo Mario, o maioral dos games. Foi exatamente o que fizeram e esta imagem bacanuda que você vê está saindo em várias revistas americanas. Vai um leitinho aí?



CRIATURAS ENCONTRAM CRIADOR

Miyamoto fala com a Nintendo World!



Shigeru Miyamoto, o criador de personagens como Mario, Link e Donkey Kong, provou que, além de gênio, também é muito modesto. Num rápido bate-papo que o mestre teve com a Equipe NW durante a E3 em Los Angeles, Miyamoto-San deu uma aula de humildade, com aquele carisma que lhe é peculiar. Confira:

NW – Mr. Miyamoto, o senhor acha mesmo que este Zelda (Majora's Mask) é melhor que o anterior (Ocarina of Time)?
SM – Veja, eu não acho. Tenho certeza!
NW – Mas por que o senhor diz isso?
SM – Ora, simplesmente porque desta vez eu não sou o diretor do game! (risos).

Leia mais sobre Zelda: Majora's Mask, na página 26 desta edição!

MULTI SABORES PARA VOCÊ GANHAR

Veja se você foi um dos seis vencedores desta saborosa promoção

Enfim, chegamos ao final de mais uma vitaminada promoção da sua revista de games favorita. Mais uma vez, recebemos milhares de cartas de todos os cantos deste imenso Brasil. Sorteamos seis pessoas que levaram para casa um console Nintendo 64 da série Multi Sabores. Cada ganhador receberá pelo correio seu prêmio do sabor que escolheu. Agradecemos a todos vocês que participaram! E aguardem: logo, logo, tem outra promoção tão maluca e divertida como esta!

ANIS
Vitor Hugo Sanches Silva – Londrina/PR

JABOTICABA
Matheus R. Paz – São Leopoldo/RS

KIWI
Kleyton Hiroki Shinohara – Guarulhos/SP

UVA
Bruna Dias Bastos – São Paulo/SP

CEREJA
Leandro Augusto J. Nascimento – Belo Horizonte/MG

TANGERINA
Giovanna Fiore Torres Petrone – Cidade Ademar/SP

NINTENDO64

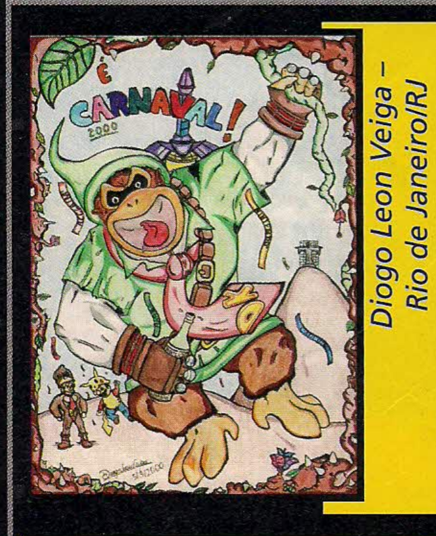
N-MAIL

Olá, amigos e amigas da NW. Como deu para perceber, nossos repórteres Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella não deixaram passar nada batido. Os caras simplesmente devastaram Los Angeles. Enquanto isso, vamos destruindo aqui nas cartas também.

Carta do mês

Redação da NW: eu amo a revista, e todos os meses vou à banca para comprá-la (parabéns, todas as edições foram interessantes). Queria dizer o seguinte: tenho a maior vontade de poder trabalhar na redação da NW quando estiver mais velho (se for necessário). Para isso, já estou até fazendo aulas no Laboratório de Jornalismo da minha escola. Admiro muito o trabalho de vocês, deve ser o máximo editar matérias sobre as novidades no mundo dos games (apesar de amar esportes, sou "meio" fanático por video games). Ainda tenho 15 anos e não sei muito bem o que serei quando for trabalhar, mas uma de minhas opções é jornalismo, e fico mais empolgado ainda quando leio a revista de vocês, pois são matérias de qualidade que incentivam qualquer um a trabalhar numa revista como essa. Mudando de assunto, estou impressionado com a evolução dos video games. Hoje em dia você fica com medo de comprar um porque, na outra semana, anunciam outro melhor e mais tecnológico que o primeiro e assim vai. Mas confio na Nintendo e espero ansiosamente pelo Dolphin, pois vocês sabem melhor que ninguém que só a Nintendo é Nintendo, e os melhores jogos e clássicos exclusivos como Donkey Kong, Zelda e Mário, só a Nintendo tem! Só tenho uma crítica a fazer: vocês me deixam furioso todo mês. Sempre que compro a revista, leio em poucas horas (é muita ansiedade!!!) e tenho que esperá-la de novo por mais um mês, ou se vocês preferirem, 720 horas ou, ainda, 43 200 minutos. É muita tortura! Entendo que deve demorar esse tempo todo para fazer uma revista de qualidade, mas é duro, né!? Bom, acho que já escrevi demais, mas mesmo assim gostaria que vocês publicassem minha carta (se tiver espaço, é claro). Mesmo sem conhecê-los pessoalmente, gosto muito de vocês. Até a próxima!
Leandro S. Hernandez
São Bernardo do Campo/SP

Valeu por todos os elogios, Leandro. Mas infelizmente você vai ter que continuar esperando um mês até ler a próxima NW. Sabe como é, dá um trabalhão fazer a revista e, por enquanto, não está nos planos transformá-la em quinzenal. O jeito é controlar a ansiedade. Também ficamos felizes ao saber que você pensa em trabalhar na área por causa da nossa revista. Mas não pense que é um mar de rosas, que sentamos, damos uma jogadinha e pronto. Fazer revista (ou jornal, ou TV, ou rádio, enfim) é sempre muito trabalhoso e corrido. Mas tem suas compensações. O negócio, então, é continuar fazendo seus laboratórios de jornalismo e ir pensando no que quer fazer da vida – aliás, seu texto está bem legalzinho. Abraço.



Diogo Leon Veiga – Rio de Janeiro/RJ

Espaço para o Super NES

Vocês deveriam ampliar o espaço existente para o Super Nintendo, uma vez que existem muitos títulos para o console e muitas pessoas que os possuem.
Emerson G. Oliveria
Limeira/SP

Bom, Emerson, como você viu nas últimas edições da Nintendo, o espaço para o Super NES agora é gigantesco. Apostamos que você e todos que têm o console estão curtindo.


Jeferson A. S – Caraguatatuba/SP

Pirataria

E aí! Tenho um 64, uso fita pirata e de vez em quando ele dá umas travadas. Em fitas novas é difícil de travar, mas com as velhas é jogar dez minutos e pronto, trava. Fiquei sabendo que pessoas que usam fitas piratas já tiveram que trocar a placa principal do console por causa delas. Queria saber se é possível que isso aconteça comigo, e se não é possível, que as originais fiquem mais baratas. Também fiquei sabendo que o novo Game Boy terá gráficos melhores que um Saturno. Por favor, respondam. Sou leitor assíduo.
Tiago (via e-mail)

Tiagão: usar fitas piratas realmente pode causar problemas no seu console e existem vários casos de pessoas que tiveram de trocar a placa por causa disso. Então, recomendamos que você fique mais atento a isso porque os riscos existem mesmo. O Game Boy Advance será muito modernão, mas não dá pra dizer que os gráficos serão melhores que esse ou que aquele video game. Só vamos poder dizer isso quando as imagens dos primeiros jogos forem divulgadas.



Cristiano Barbosa Vasconcelos – São Paulo/SP



Thiago Scandelari Pereira – Curitiba/PR

A Rare é d+

Oi, pessoal. Estou enviando esse e-mail apenas para notificar algo que tenho observado há muito tempo. Entre TODAS as produtoras de jogos, apenas uma produz games perfeitos, realmente bonitos, empolgantes, viciantes, que sempre revolucionam em tudo: jogabilidade, interatividade... realmente em tudo. Seu nome...RAREWARE. Basta olhar seus games e comparar com qualquer outro de qualquer outra produtora e teremos esta surpresa. E eu fico muito chateado, pois uma das (ou a) maiores produtoras de games com real qualidade não tem o destaque que merece. Viva a RARE, e que continue sempre nos beneficiando com suas grandes obras! Sorte da Nintendo e nossa que temos a exclusividade.

Ghutto (via e-mail)

Ghutto: concordamos em número, gênero e grau com você, mas dizer que a Rare não tem a devida atenção é exagero. Todos os jogos que a empresa lançou, durante o período de existência da NW, foram capa. Pode ver: Banjo-Kazooie na número 1 (junto com MK), Donkey Kong 64 em duas capas, Jet Force Gemini e até GoldenEye 007 saíram na capa da NW Especial 1. Damos ou não damos atenção para eles?

Fã confesso

Olá, pessoal da NW!!! Vocês são os melhores do mundo!!! Vocês são o incentivo da minha vida, devo tudo a vocês! Vocês falam do que todos nós, fã da NW, adoramos!! Eu adoro tudo o que vocês têm, mas só falta uma coisa que eu quero: um dia publiquem um N-mail que mandei a vocês! Tchau!

André G. silva (via e-mail)

Ô louco, André. É legal saber que temos um superfã como você. Afinal, a gente se esforça para fazer da NW a melhor revista do mundo. Valeu!

André Saito Casagrande – Santa Bárbara/SP

Superinformado

É verdade que a RARE está produzindo,um novo jogo para o N64 chamado DINOSAUR PLANET? É também verdade que a CAPCOM vai mostrar na E3 MEGA MAN 64??

Fábio Y. Delalibera
São João da Boa Vista/SP

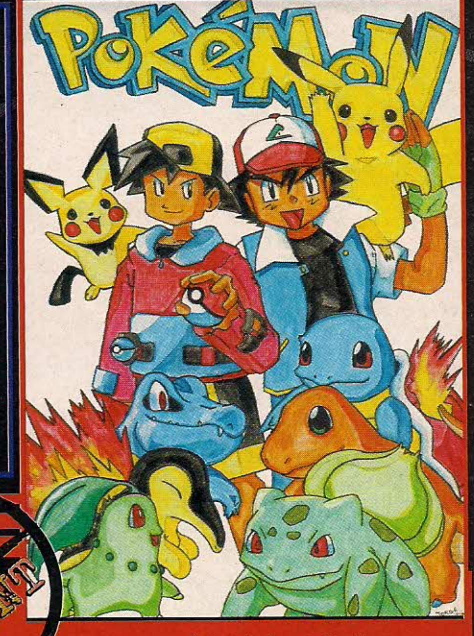
Vai estar bem informado assim lá em São João da Boa Vista, Fábio. Até parece que você lê a Nintendo World!! E como já dissemos, é verdade que a Rare lançará o Dinosaur Planet. Pelas telas, vai ser de arrasar. E quanto ao Mega Man, você já viu tudo nesta edição. Gostou?

+ Pokémon

Olá, galera da Nintendo World. Gostaria de parabenizá-los pela matéria sobre o Game Boy feita na Nintendo World 20. Tenho várias perguntas: 1) Em torno de quanto vai custar um CD do Dolphin? 2) O jogo PIKACHU GENKI DECHU será traduzido para o português? 3) Vai existir um jogo 3D de Pokémon para o N64? 4) O que a Nintendo está esperando para lançar Dragon Ball Z para o N64? 5) Quando será lançado Resident Evil Zero?

Reinaldo e Alecxei
Porto Velho/RO

Valeu pelos elogios e respostas saindo do forno: 1) Acho que vocês estão meio apressadinhos, não? Não dá para saber o preço de um jogo do Dolphin ainda. Aliás, nem sabemos se o nome do Dolphin é Dolphin mesmo, entenderam? 2) Tudo leva a crer que não será traduzido porque é um processo extremamente complexo e caro. 3) Bom, Pokémon Stadium é um game tridimensional para N64. 4) É, parece que Dragon Ball para o N64 não vai sair, não. Quem sabe para o novo console, né?! 5) Resident Evil Zero sai no final do ano.



Jorge Almeida Júnior – Florianópolis/SC



Escreva para a Nintendo World
Rua Maracaí, 185 – Aclimação
São Paulo – CEP 01534-030

PREVIEW

F1 RACING CH

O N64 ganha aquele que deve ser


Os rivais são velozes



As McLaren detonam



Pise fundo na largada



Mônaco continua difícil

Bem, amigos da velocidade – como diria Galvão Bueno –, o negócio é o seguinte: o jogo que vai fazer seus dedos terem câibras já está quase pronto.

O game é fruto da parceria entre a VideoSystem (que fez o F1 World Driver Championship) e a UBI Soft (produtora de Monaco Grand Prix) e pode-se chamar essa parceria de a fome com a vontade de comer. O F1 World Driver Championship foi considerado, na época, o melhor game de F1 de todos os tempos. Mas quando a UBI Soft lançou o Monaco Grand Prix ficou claro que a Física e os efeitos de dirigibilidade conseguiram superar o outro título. O problema é que não era oficial, então trazia pilotos e equipes falsas, o que sempre tira um pouco a graça da brincadeira. Agora tudo mudou e os fãs da velocidade terão um jogo extremamente próximo da emoção de pilotar um Fórmula 1 de verdade e, ainda por cima, com pilotos e equipes reais. O único porém é que o cartucho trará a temporada de 1999. Portanto, se você espera ver o nosso Rubens Barrichello na Ferrari, desista. Neste aqui, ele ainda está no volante dos bólidos da equipe inglesa Stewart.

• Parece até de verdade

O visual é basicamente o mesmo de Monaco Grand Prix que, no ano passado, já era bom. Os gráficos são extremamente realistas. Por exemplo, correndo em Interlagos, você verá até o Cingapura ao lado do autódromo. Assim como esse pequeno detalhe, tudo o mais está igualzinho: placas de anunciantes, arquibancadas, paradas nos boxes, batidas e tudo o que você imaginar. A jogabilidade é boa e você pode se divertir em dois modos: Arcade e Simulation. No primeiro, nada é tão rigorosamente certinho e dá para se divertir mais. O segundo modo é mesmo para quem curte realismo a toda prova e não quer saber de um simples lazer desencanado. Aqui o lance é arrumar o carro direitinho, caprichando nos acertos de asas, rodas, suspensão e todas essas coisas que um piloto tem de saber fazer. Na segunda versão você participa ativamente até da parada nos boxes. Tudo porque, para acelerar as trocas de pneus e encher o tanque, o jogador tem de apertar o botão A o mais rápido que puder. Se for lento, a troca leva mais tempo e o azar é só seu. O som vem com uma boa simulação dos carangos, há instruções da equipe via rádio e dá para ouvir a torcida gritando ao passar numa reta. É, no mínimo, emocionante.

A versão que jogamos, que nem estava totalmente finalizada, deixa claro que Formula 1 Racing Championship vai agradar bastante aos fãs da Fórmula 1 e de games de corrida. É só aguardar.

Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	VideoSystem
Desenvolvimento:	UBI Soft
Gênero:	corrida (F 1)
N.º de jogadores:	4
Lançamento:	setembro

AMPIONSHIP

o melhor F1 de todos os tempos **N64**

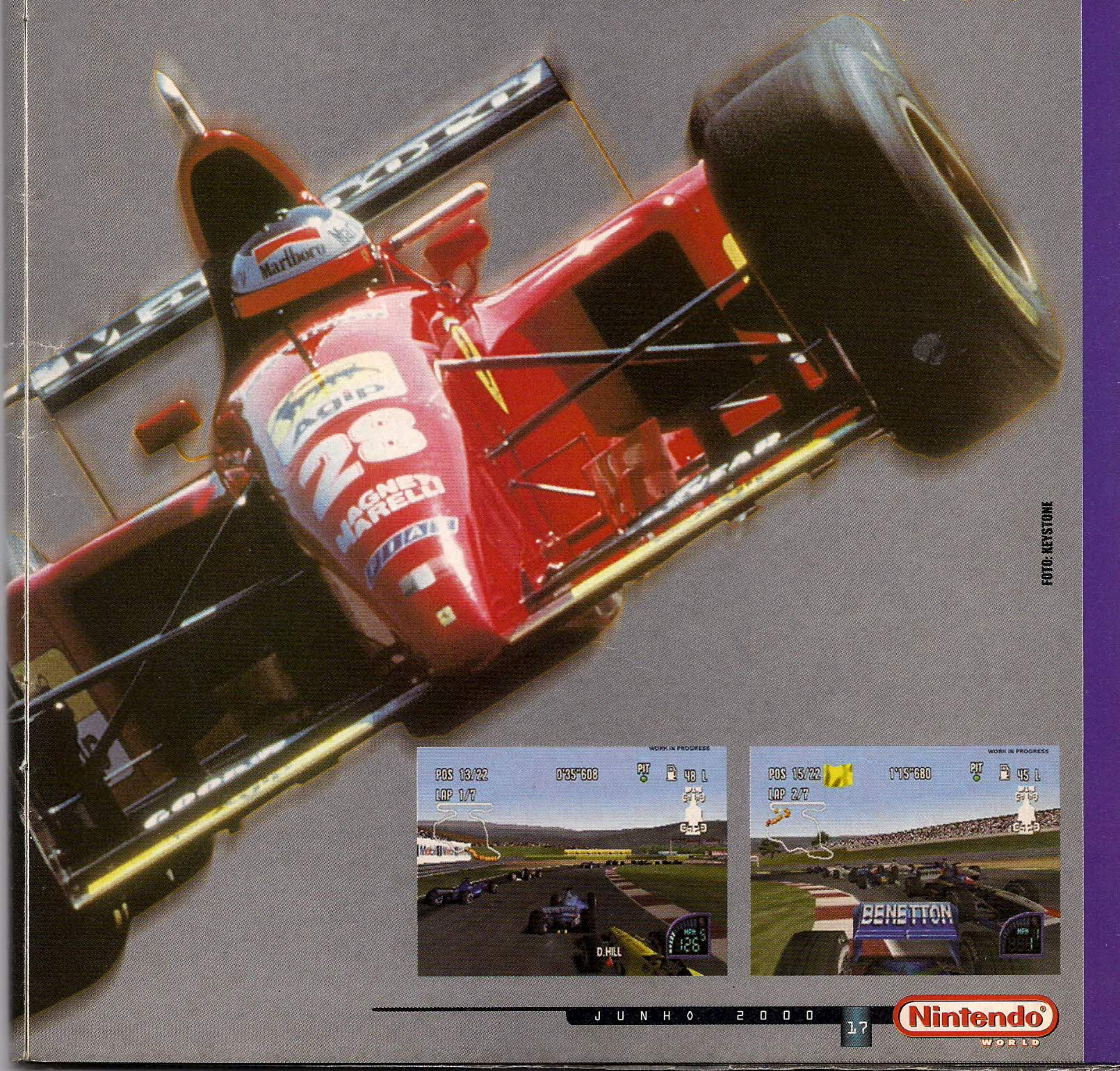


FOTO: KEYSTONE

WARLOCKED GBC



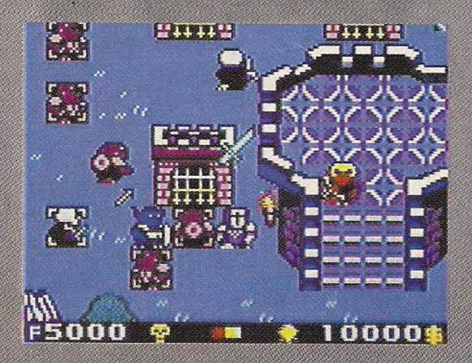
Game de estratégia vem cheio de guerra para revolucionar o gênero



Num mundo dominado pela magia, bestas sanguinárias e humanos vivem num confronto eterno e, pelo jeito, o bicho vai pegar neste que pode ser considerado o primeiro game de estratégia com uma pitada de RPG para Game Boy.
Muito parecido com Strarcraft ou até mesmo com o clássico Ogre Battle, você terá que aprender a criar, treinar e controlar seu exército. Cada soldado tem técnicas especiais e estilos diferentes e tudo dependendo da raça que você escolher.
No campo de batalha, cada ordem do jogador gera uma reação diferente do adversário, como se as arenas fossem um grande tabuleiro de xadrez.
Para se proteger da insanidade da guerra, dá para construir pequenos fortes com árvores ou outro tipo de material encontrado nas campanhas.
Vasculhando bem a área, dá para encontrar ítens para incrementar o poderio militar do exército e seus guerreiros também vão se tornando mais fortes. Mas quando a coisa fica feia mesmo o jeito é apelar para os magos – os únicos seres que podem usar poderes especiais e são mestres na arte das poções e envenenamentos.







Cada um deles possui apenas uma técnica: podem simplesmente converter um exército inimigo a seu favor ou então criar pragas para devastar toda a população.
São ao todo 24 missões em gráficos e sons simples, mas a versão final deve vir com animações mais trabalhadas e voz digitalizada.
Uma novidade interessante: pela primeira vez um jogo está usando as duas entradas especiais do Game Boy Color para troca de informações. Os Infrared Ports são usados para troca de ítens e magos, enquanto o cabo Game Link é usado para dois jogadores fazerem aquela guerrinha amiga.

Plataforma:	Game Boy Color
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Bits
Gênero:	estratégia
N.º de jogadores:	2
Lançamento:	sem previsão

X-MEN MUTANT ACADEMY N64

Os mutantes vão invadir sua casa





Jogos de luta para o N64 estão meio raros, mas para tirar todo o atraso e a sede dos jogadores, a Nintendo ataca logo de X-Men, os mutantes mais amados da Terra. A Activision vai lançar o cartucho em agosto aproveitando o impacto do filme para os cinemas.
A história mostra o feioso Mojo, que coloca os mutantes para lutar em seu programa de TV dimensional. Aí, os integrantes do maior supergrupo da Marvel terão de se enfrentar sem dó nas batalhas mais ferozes de que se tem notícia.
Os personagens confirmados para entrar na disputa são: Wolverine, Sr. Sinistro, Tempestade, Homem de Gelo, Gambit , Magneto e outros secretos. Os lutadores aparecem com os poderes originais dos quadrinhos para ninguém reclamar.
O game ainda está em fase de produção, mas já dá para saber que o visual é tridimensional e que os personagens ganharam diversos golpes, magias e Finishing Moves para não ficarem devendo nada a games como Street ou Mortal. E a jogabilidade segue o padrão dos jogos de luta poligonais mais conhecidos. É aquela coisa: leia o gibi, assista o filme e jogue o game.



Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	Quick Draw / Paradox Entertainment
Gênero:	luta
N.º de jogadores:	2
Lançamento:	2 agosto

INDY RACING 2000 N64

Aceleração total, mas cuidado com o muro





Que tal sair em disparada num circuito oval a 300 km/h? É o que você vai poder fazer loguinho neste Indy Racing 2000. Tudo bem, os jogos de Fórmula 1 para o N64 são excelentes, mas pilotar uma máquina da Indy (atual Cart) também é essencial para os amantes da velocidade. Deverão ser oito pistas (o que é estranho), equipes e vinte corredores todos oficiais e baseados na temporada de 1999. Quer dizer, todos aqueles brasileiros que tem por lá como o Christian Fittipaldi, Tony Kanaan e outros, estarão na brincadeira. Quem se habilitar a disputar uma corridinha poderá ajustar as voltas e, se quiser, dar mais de duzentas voltas num oval. Os modosde jogo serão Single Race (corrida simples), Practice (treinamento), Competition (competição) e Championship (campeonato completo), Multiplayer, e ainda dá para criar um carro próprio.



Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Infogrames
Desenvolvimento:	Paradigm
Gênero:	corrida
N.º de jogadores:	4
Lançamento:	junho

PREVIEW

HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS

N64

Kevin Sorbo dá as caras no N64 para destruir monstros místicos







Hércules é diversão certa. Tudo bem, o seriado terminou e o ator Kevin Sorbo ficou desempregado, mas misturar o semi-deus grego a lutas no estilo Power Rangers realmente foi uma idéia louca e bem-vinda. E agora vai dar para viver todas as aventuras do herói no seu console porque, daqui a pouco, vai sair Hercules: The Legendary Journeys.

O game tem o mesmo visual da série, ou seja, nada de caras vestindo toga, sandálias e ramos de oliveira pendurados na orelha. Os personagens vivem em um mundo cheio de monstros mitológicos dominados pelos poderes da ciumenta Hera.

Nesse jogo, Zeus – pai de Hércules – foi envenenado por uma estranha planta. Sabendo disso, o deus Ares aproveita para tentar dominar tudo o que puder. Isso faz com que todos os deuses voltem para o Olimpo, deixando a Terra desprotegida. E quem é que tem a responsabilidade de ajudar os humanos? Exatamente: Hércules.

Daí para a frente é só pancadaria: você terá de abrir caminho pelas fases, detonando tudo quanto é inimigo. Como Hércules possui a força de muitos homens, algumas coisas ficam fáceis, como levantar pedras gigantes, quebrar muros com apenas um soco e jogar inimigos para o alto. Além de forte, o homem é um grande espadachim e as lutas rendem um bom duelo. Mas a coisa começa a ficar mais difícil à medida em que você progride.

• Ajuda é bem-vinda

Para ajudar, vários personagens do seriado dão as caras, como o eterno amigo Iolaus, que tem saltos mais ágeis e consegue chegar a lugares onde Hércules não alcança. A bela Serena também dá as caras para dar aquele arzinho feminino ao game.

Os gráficos tridimensionais e som são bem feitos, com muitos detalhes, todos lembrando o seriado. São doze partes do mundo antigo, começando pela floresta de Tracus, seguindo pela área marítima Porticus, os montes gelados de Alpsius, até chegar ao monte Olimpo. Tudo isso é mesclado com um toque de RPG, ou seja, você terá de procurar coisas aqui e ali para se dar bem ao lado de Hércules.

Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Titus
Desenvolvimento:	Player 1
Gênero:	ação
N.º de jogadores:	1
Lançamento:	junho

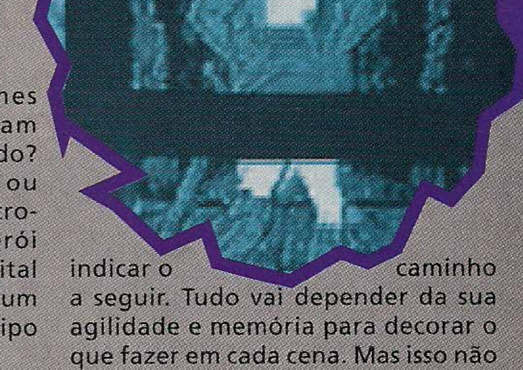
DRAGON'S LAIR GBC

Desenho animado interativo no seu portátil!





Você se lembra dos games interativos que se tornaram mania dos video games no passado? Rolava um desenho animado ou filme e o jogador, usando o controle, tinha de impedir que o herói acabasse numa fria. Agora a Digital System ressuscitou Dragon's Lair um dos primeiros jogos a usar esse tipo de mídia nos Arcades.
O mais espantoso é que, dessa vez, todas as cenas e sons digitalizados vão entrar em um cartucho de Game Boy de apenas oito Megabits. O jogo já foi completamente desenvolvido e está esperando apenas uma produtora se interessar pelo projeto e lançá-lo.
O enredo é assim: controlando Dirk, o audacioso, você terá de salvar sua amada das garras de um terrível dragão. Os comandos mudam conforme as seqüências de vídeo vão rolando e não existe nada para indicar o caminho a seguir. Tudo vai depender da sua agilidade e memória para decorar o que fazer em cada cena. Mas isso não é nada para um cara apaixonado. Ou você não arriscaria sua vida pelo beijo de uma bela princesa?



Plataforma:	Game boy Color
Publisher:	desconhecida
Desenvolvimento:	Digital Eclipse
Gênero:	Ação
N.º de jogadores:	1
Lançamento:	sem previsão

LOONEY TUNES COLLECTOR: ALERT! GBC

Desta vez Marvin passou dos limites e os Looney vão cair em cima





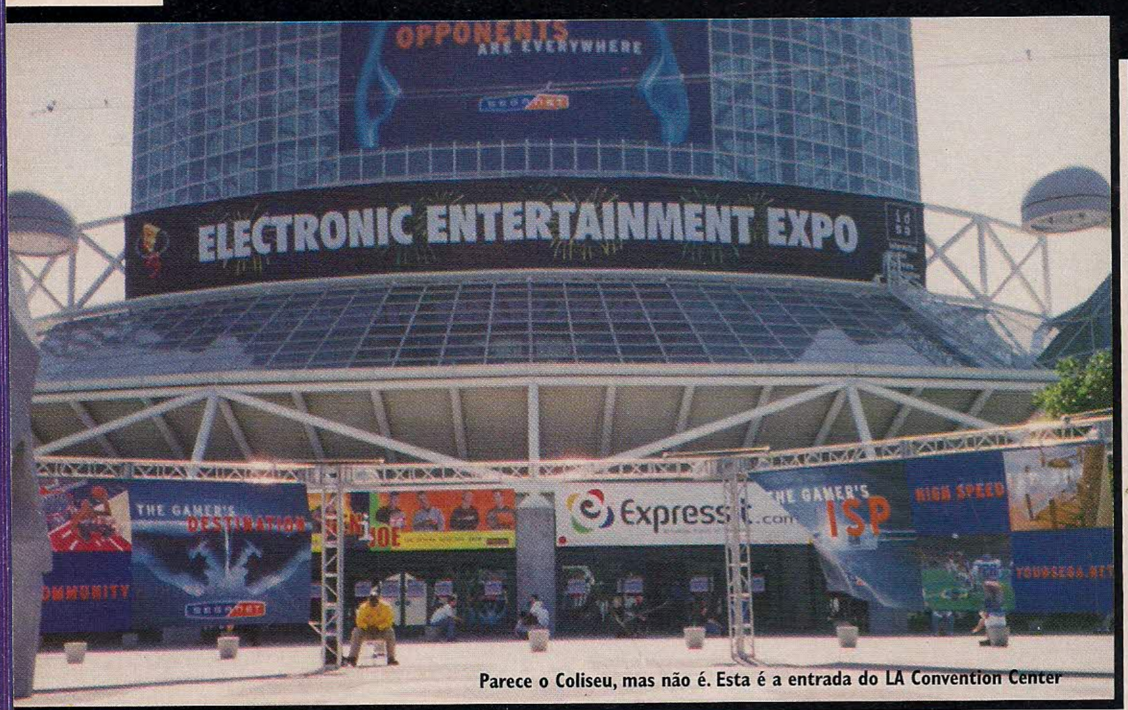
Mais uma vez Marvin, o marciano, planeja um modo para explodir a Terra. O único problema é que seu fiel cãozinho perdeu as peças do teletransportador e agora Pernalonga e seus amigos têm de recuperar as peças e frustrar o plano maluco.
A Infogrames reuniu o maior grupo de personagens da história em um único jogo e, controlando o Pernalonga, você terá de convencer seus amigos a ajudar. São quinze personagens no modo normal, como Papa Léguas, Frajola, Piu-Piu, Ligeirinho, Gaguinho etc. Cada um deles possui técnicas diferentes que você terá de dominar para explorar as fases. O Patolino, por exemplo, pode mergulhar para procurar ítens.
A jogabilidade é bastante curiosa porque, apesar de ser um típico jogo de aventura, mistura o modo de colecionar dos jogos do Pokémon com o estilo de exploração de Zelda. Às vezes, você terá de realizar alguns feitos seguindo uma historinha paralela, como encontrar alguns ítens especiais e objetos como num clássico RPG. Os gráficos farão os fãs dos desenhos repararem que alguns cenários são praticamente idênticos aos episódios da TV. São oito áreas diferentes, com quebra-cabeças (Puzzles) sem muita dificuldade. Depois de terminar o game, mais 22 personagens serão liberados para serem usados em oito novas missões secretas. E usando o cabo Game Link dá para trocar ítens e jogar minigames com seus amigos.

Plataforma:	Game Boy Color
Publisher:	Infogrames
Desenvolvimento:	Infogrames Lyon
Gênero:	aventura
N.º de jogadores:	2
Lançamento:	julho



E3 ESPECIAL

PABLO MIYAZAWA E EDUARDO TRIVELLA INVADEM LOS ANGELES E NÃO DEIXAM GAME SOBRE GAME NA MAIOR FEIRA DE JOGOS DE TODO O PLANETA TERRA



Parece o Coliseu, mas não é. Esta é a entrada do LA Convention Center


O estande da Nintendo era uma festa só

Já virou tradição. Todo ano, próximo ao início do verão americano, o mundo dos games fica mais animado. É nessa época que acontece a Electronic Entertainment Expo, ou E3, a maior feira de games do mundo e verdadeira vitrine dos grandes lançamentos para o resto do ano. Pela segunda vez consecutiva, o evento aconteceu em Los Angeles, no estado da Califórnia. Não é nada perto daqui: saindo de São Paulo, são, no mínimo, doze horas de vôo, com menos quatro horas de fuso horário (quando eram oito da noite lá, já era meia noite no Brasil).

Do dia 11 a 13 de maio, profissionais da indústria dos games, investidores e jornalistas de todos os cantos do mundo trombavam-se pelos três enormes pavilhões do L.A. Convention Center. Diferentemente do que se pensa, a entrada não é livre. Como é um Trade Event (feira de negócios), o evento é limitado a maiores de 18 anos. Curiosos também podiam aparecer, contanto que desembolsassem uma bela quantia em dólares verdinhos para registrar-se e conseguir a credencial.



O nome diz tudo: E3 significa Exposição de Entretenimento Eletrônico. Por isso, praticamente todas as grandes empresas mostram suas novidades por lá. Não pense que é um evento reservado exclusivamente à Nintendo. Todos os grandes produtores e Softhouses também se apresentaram com seus estandes, assim como outras centenas de empresas de porte médio e pequeno. No total, mais de 400 companhias deram as caras na E3 2000. Na parte da Nintendo, o negócio foi caprichado: foram apresentados quase sessenta games de N64 e mais de oitenta jogos para o Game Boy.

E estar na E3 é uma experiência inesquecível para qualquer gamemaníaco que se preze. Sinta só as (muitas) vantagens: ver e jogar praticamente todos os games bacanas que todos estão sonhando em ver; conhecer e conversar com programadores, produtores e um monte de gente boa ligada ao ramo; ganhar uma porção de brindes legais; curtir shows, festas, campeonatos e tudo o mais que as empresas fazem para chamar nossa atenção.

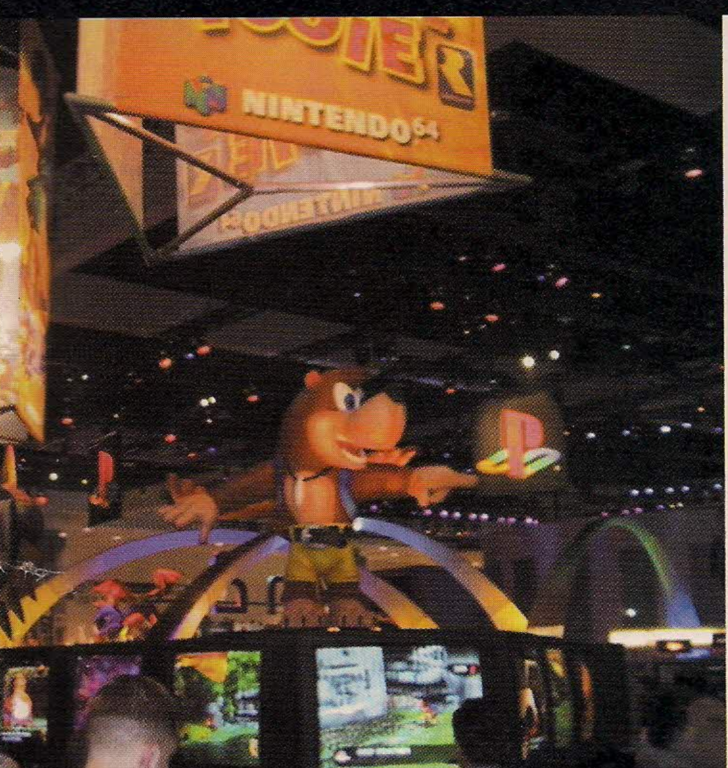
Mas não é só moleza, alegria e diversão. Para fazer uma cobertura jornalística completa como esta, tivemos que jogar todos os games, andar das nove da manhã até as seis da tarde por três pavilhões enormes (mesmo!) com uma mochila pesada cheia de papelada nas costas, anotando tudo num bloquinho para não esquecer os detalhes.

Para conseguir ver e jogar tudo, é preciso, no mínimo, uma semana de andanças, e mesmo assim gastando somente alguns poucos minutos em cada game. Para facilitar esta árdua tarefa, resolvemos reservar cada dia para uma área específica. O dia 11 seria exclusivamente dos games para N64 do estande da Nintendo. O segundo dia, reservamos aos games de N64 e GBC lançados pelas Third-parties (empresas coligadas), como a Electronic Arts, UBI Soft, THQ, Capcom, entre outras. E o último dia deixamos para o que não deu tempo de ver antes, mais os games das empresas menores e também para darmos uma jogadinha relaxada, porque aí ninguém é de ferro, né?!



A rapaziada se esbaldou com os novos jogos Nintendo

NINTENDO ARRASADORA




Joanna Dark e Peter Main

N64, GBC, Dolphin, GBA e DD

A feira propriamente dita começou na quinta-feira, 11 de maio, mas partimos para o trabalho um dia antes. A Nintendo of America deu o Start na E3mania com uma entrevista coletiva para a imprensa num hotel do centro de Los Angeles. No auditório, jornalistas de todo o mundo aguardavam (degustando os novos Sucrilhos em forma de Pokémon) as novidades da Nintendo para o ano 2000. Podemos afirmar sem nenhum medo de errar: este será um estupendo ano para nossos consoles favoritos, Nintendo 64 e Game Boy Color e para a própria Nintendo como empresa.

O portátil continua fazendo um enorme sucesso (razão do adiamento do Game Boy Advance para o primeiro semestre do ano que vem) e veremos cerca de duzentos novos títulos sendo lançados até o final do ano. Já o Nintendo 64 entra de cabeça na terceira geração de Software e ganhará uma batelada de títulos de primeira categoria que impressionará a todos, porque existem games para – definitivamente – todos os gostos.

O orador principal foi, como sempre, Peter Main, vice-presidente executivo de vendas e marketing. Main falou sobre o desempenho financeiro da Nintendo, os projetos para o ano 2000 e mostrou cenas dos novos games. Junto a ele estava Minoru Arakawa, presidente da Nintendo of America. Nos anos anteriores, a função de segundo orador sempre ficou por conta de Howard Lincoln, ex-chefão da Nintendo, que agora trabalha no quadro de diretores do Seattle Mariners (time de Baseball). Por isso, Mr. Arakawa pareceu não muito à vontade nesta nova função e teve de gastar todo seu (pouco) inglês em poucos minutos de discurso. No final, acabou se saindo bem, já que entrou no palco com a atriz que faz o papel de Joanna Dark nos anúncios de **Perfect Dark** (e que atriz!).

O presidente reafirmou o domínio da Nintendo nos EUA, com uma participação projetada até o final do ano de mais de 48% do mercado americano de video games e declarou que este é, certamente, o melhor ano da história da Nintendo. "Nunca tivemos produtos tão bons no mercado, como **Perfect Dark**, **Donkey Kong**, **Zelda** e, é claro, **Pokémon**", disse. Só algumas notícias não muito boas: ao ser questionado sobre os futuros projetos da Nintendo, como o Dolphin e o Game Boy Advance, Mr. Arakawa adiantou que ambos os consoles serão, finalmente, exibidos na Space World, feira de games que ocorre em agosto, em Tóquio. 64 DD? Nem pensar. Pelas palavras do homem "não há planos de lançar o 64 Disk Drive no mercado ocidental". Pelo menos agora é oficial.

À tarde rolou a Funtastique, uma palestra exclusiva a pessoas ligadas à Nintendo. Show de luzes, música épica, telão e, mais uma vez, Peter Main comandando o show. Depois de comentar a atual situação do mercado de games, ele anunciou os lançamentos para o final do ano e chamou alguns convidados especiais a subir ao palco, entre eles nossa amiga Joanna Dark (vestida para matar e em trajes de gala). Um a um, os novos títulos eram anunciados: **Excitebike 64**; **Perfect Dark**; **The Legend of Zelda: Majora's Mask**; **Banjo-Tooie**; **Eternal Darkness**, **Conker's Bad Fur Day**; **Mickey's Speedway USA**; **Dinosaur Planet**; **Hey You, Pikachu**, entre outros. Vídeos de cada game foram apresentados a uma platéia boquiaberta, que aplaudia a cada novidade. Na hora de apresentar o novo **Zelda**, uma surpresa. Entraram no salão uma dúzia de mascarados (com as máscaras do próprio game) e vestidos com longas batinas. Logo um deles se revelou o próprio Shigeru Miyamoto que, depois de alguns "passes de mágica", apresentou um vídeo de demonstração de **Majora's Mask**. Arrancou aplausos da platéia. Ken Lobb apresentou os games da Rare e fez todo o mundo cair na gargalhada quando as cenas das baixarias de **Conker's Bad Fur Day** apareceram no telão. Depois do evento, a sensação era uma só: "não vejo a hora de pôr as mãos nessas belezas". Nosso desejo seria realizado no dia seguinte.


Peter Main e Minoru Arakawa na coletiva da NOA


Shigeru Miyamoto tira a máscara e vem apresentar o novo Zelda





Jogatina desenfreada

11 de maio era dia de acordar cedo e seguir direto para o Convention Center. Como a feira é grande demais, resolvemos deixar para cobrir as empresas secundárias no dia seguinte e fomos para o estande da Nintendo, que fica no Pavilhão Oeste. A primeira visão que tivemos foi o nome Nintendo escrito em letras gigantescas, cheio de novos Pokémon em cima. É só caminhar um pouquinho para começar a babar: Corners dedicados aos maiores lançamentos e garotas maravilhosas distribuindo brindes como insígnias, medalhas Pokémon, broches e outros mimos.

Para variar, a atenção do público ficou mais voltada aos estandes dos ingleses da Rare. Os maiores parceiros da Nintendo em termos de Software mostraram mais uma vez que não brincam em serviço e exibiram cinco pérolas: **Perfect Dark**, **Banjo-Tooie**, **Conker's Bad Fur Day**, **Dinosaur Planet** e **Mickey's Speedway USA**. Desses, o maior destaque foi para Conker, que contava com uma área separada, onde um enorme boneco do esquilo olhava todos de cima com uma cara de psicopata e charuto na boca. O estande tinha ainda com um bar que servia cerveja de graça para quem fosse maior de idade (ainda bem que ninguém aqui é criança).

Dando um rolê mais detalhado, podíamos encontrar celebridades do mundo dos games como Shigeru Miyamoto, os irmãos Timothy e Christopher Stamper, Ken Lobb e muitos outros, todos fazendo aquilo que mais gostam: jogando video game. Joanna estava mais uma vez presente em carne e osso, (aliás muito mais carne do que osso) posando para fotos para quem resolvesse ficar uns quinze minutos na fila para imortalizar o momento.

Joanna, agora sim, vestida para matar

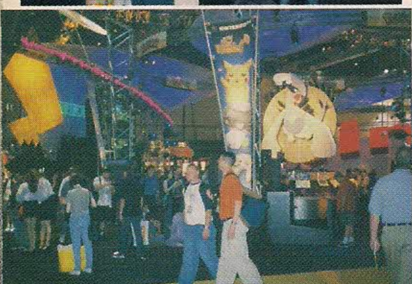
Depois da curtição, começamos a camelar por todas as Softhouses e descobrir todos os outros games de Nintendo 64 e Game Boy Color que estavam expostos na feira. Passamos pelos estandes da Infogrames, UBI Soft, Vatical, Southpeak, Midway entre outras, todas cheias de versões jogáveis de seus títulos.

As empresas que fizeram mais bonito foram a Capcom (com **Resident Evil 0** e **Mega Man 64**, apesar de ainda estarem no início do desenvolvimento), a Electronic Arts (com **The World is Not Enough**), a THQ (com uma porção de games para N64 e GBC) e a Acclaim (**Turok 3**). As decepções ficaram com a Konami, que não apresentou nenhum título para os consoles Nintendo (o que é que houve?) e a Activision, que mostrou seus lançamentos, como o game de luta dos X-Men, apenas em vídeo. Que mancada feia, hein?!

Após três dias de andanças pelos saguões do L.A. Convention Center por mais de oito horas diárias, testar em primeira mão os grandes games que vêm por aí e contar as bolhas que apareceram nos pés, podemos declarar com certeza que: o trabalho é duríssimo, a pizza americana é horrível, existe uma infinidade de marmanjo tão fissurado em video game quanto a gente, mas sem dúvida nenhuma, todo esse esforço valeu a pena. No ano que vem, estaremos lá de novo, pode crer!

Pablo Miyazawa
Eduardo Trivella





Todo mundo dava uma conferida no estande da Nintendo

Prepare-se: no próximo ano tem mais novidades



Sente só o capricho dos estandes. Um mais bacana que o outro



Abaixo: Trivella paga seu tributo a Jeremy McGrath e Pablo tira um lazer com Scooby-Doo







N64 mais vivo DO QUE NUNCA

Agora que você já sabe como funciona a E3, conheça um pouco mais sobre os games de Nintendo 64 que foram apresentados por lá. Primeiro escolhemos os treze maiores destaques da feira. Na seqüência, vêm todos os outros jogos, separados por gênero. Abaixo de cada jogo, colocamos uma pequena ficha técnica e um item chamado Termômetro, que mede o nosso nível de empolgação e quanto o game está sendo aguardado por nós.

Os games mostrados na E3

- *Aidyn Chronicles: The First Mage* THQ
- *All Star Baseball 2001* Acclaim
- *Army Men: Sarge Heroes 2* 3DO
- *Army Men: Air Combat* 3DO
- *Banjo–Tooie* Rare/Nintendo
- *Batman Beyond* Kemco
- *Big Mountain 2000* Southpeak
- *Blues Brothers 2000* Titus
- *Cat Roots* Sun Entertainment
- *Conker's Bad Fur Day* Rare/Nintendo
- *Cruis'n Exotica* Midway
- *Dinosaur Planet* Rare/Nintendo
- *Donald Duck* UBI-Soft
- *Duck Dodgers* Infogrames
- *Eternal Darkness* Nintendo
- *Excitebike 64* Nintendo
- *Fighters Destiny 2* Southpeak
- *Hey You, Pikachu!* Nintendo
- *Hercules: The Legendary Journeys* Titus
- *Indiana Jones and the Infernal Machine* LucasArts/Nintendo
- *Kirby 64: The Cristal Shards* Nintendo
- *Madden NFL Football 2001* Electronic Arts
- *Mario Tennis* Nintendo
- *Mega Man 64* Capcom
- *Mia Hamm Soccer* Southpeak
- *Mickey Speedway USA* Rare/Nintendo
- *Midway's Arcade Greatest Hits I* Midway
- NFL Blitz 2001 Midway
- *NFL Quarterback Club 2001* Acclaim
- *Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber* Atlus
- *Paper Mario* Nintendo
- *Perfect Dark* Rare/Nintendo
- *Pokémon Puzzle League* Nintendo
- *Polaris Snocross* Vatical
- *Power Rangers: Lightspeed Rescue* THQ
- *Rally Challenge 2000* Southpeak
- *Ready To Rumble: Round 2* Midway
- *Resident Evil Zero* Capcom
- *Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends* Red Storm
- *Rugrats in Paris: The Movie* THQ
- *San Francisco Rush 2049* Midway
- *Scooby Doo: Classic Creep Capers* THQ
- *Sea Doo Hydrocross* Vatical
- *Spideman* Activision
- *Starcraft* Nintendo
- *Star Wars: Episode I – Battle for Naboo* LucasArts/Nintendo
- *Taz Express* Infogrames
- *The Legend of Zelda: Majora's Mask* Nintendo
- *The World is Not Enough* Electronic Arts
- *Turok 3: Shadow of Oblivion* Acclaim
- *WWF No Mercy* THQ
- *X–Men: Mutant Academy* Activision

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Link retorna mais destemido e cheio de raiva



Nosso primeiro contato com o novo game de Zelda na E3 foi na forma de um vídeo promocional. Uma só palavra: Uau. O que vimos impressionou, e por que não dizer, arrepiou os cabelos da nuca. Embalado por uma trilha sonora bem épica, as cenas mostraram o herói em ação, enfrentando inimigos que ocupavam toda a tela, urrando de dor ao se transformar em um monstro esquisito e correndo contra o tempo antes que a Lua desabe sobre a Terra e destrua a humanidade. Um show. É claro que não víamos a hora de pôr a mão no game propriamente dito, e foi isso a primeira coisa que fizemos quando entramos no pavilhão da E3: corremos para o estande da Nintendo, direto na parte destinada a **Majora's Mask**. Estas foram as nossas impressões:

– Os gráficos estão iguais aos de Ocarina of Time, mas com diversas melhoras e mais caprichos em pequenos detalhes. Os cenários estão mais refinados, principalmente por causa do uso do Cartucho de Expansão de 4 MB. Das seqüências de animação aos momentos em que Link usa as máscaras para se transformar, tudo é novidade, visual e perfeição. A jogabilidade também está idêntica. Cada vez que Link vira um monstro, a configuração de botões é alterada.

– Há mais armas, acessórios diferentes e novos itens, como uma bugiganga chamada Bomber's Notebook, que funciona como uma agenda e dá a programação dos três dias do game, os horários e eventos. A contar pelo número de máscaras, Link terá sérias crises de identidade neste game. Agora, são 24 no total e elas têm um papel crucial na trama. Algumas delas mudam totalmente a aparência de Link (a transformação para outra forma parece ser uma coisa bastante dolorida para o nosso herói, pois ele grita profundamente), outras só fazem os personagens interagirem de maneira diferente.

– Ao que tudo indica, Link andou fazendo umas aulinhas em algum conservatório no tempo livre. Em Majora's, a música continua tendo um papel importantíssimo no desenrolar da história. Das melodias conhecidas do game anterior, apenas três permaneceram as mesmas: "Song of Time", "Epona's Song" e "Song of Storms". As outras sete são todas inéditas. Dentre elas, há até uma chamada "New Wave Bossa Nova", que lembra vagamente o estilo criado por João Gilberto nos anos 60. Não podemos afirmar com certeza, mas é bem provável que uma música com esse nome só está lá devido à assumida adoração de Shigeru Miyamoto pela música popular brasileira.

– Um detalhe bem bacana são as diferenças entre cada personagem em que Link pode se transformar. No caso da Ocarina, por exemplo, cada personagem tem seu próprio instrumento, com seus sons característicos. Quando está transformado em Deku Scrub, a Ocarina transforma-se em uma Tuba. Quando é um Zora, vira uma guitarra e quando é um Goron, um conjunto de tambores. As habilidades de cada personagem também são bem específicas. Zora consegue mergulhar profundamente e dá golpes parecidos com karatê. Goron pode rolar ladeira abaixo como se fosse uma bola. Já o Deku Scrub é nanico, mas compensa isso com a habilidade de flutuar e cuspir sementes de longe.

– Considerações finais: depois do estouro de **Ocarina of Time**, esta é uma das seqüências mais esperadas da história da Nintendo. Como há dois anos, o mundo inteiro aguardará o mês de novembro com ansiedade. A Nintendo americana planeja que esse seja seu principal título para o final do ano, e pretende vender, até março de 2001, mais de 2 500 000 de cópias do cartucho apenas nos EUA. E Zelda é Zelda. Precisa falar mais alguma coisa?





Publisher Nintendo
Desenvolvimento Nintendo
Previsto para Novembro/2000
50% pronto
Uma vez Zelda, sempre Zelda!

Termômetro: 100 – 90 – 80 – 70 – 60 – 50 – 40 – 30 – 20 – 10 – 0





Trivella tomando a cerva do Conker

Conker's Bad Fur Day

O esquilinho fofo não existe mais, agora é só palavrão, cerveja e canos fumegantes

Por essa ninguém esperava. Já noticiamos que aquele esquilinho meiguinho conhecido como Conker havia passado por uma plástica e se transformado numa criatura perversa e engraçadíssima, mas depois que jogamos a versão quase finalizada desse game no Conker's Bar (entre um gole de cerveja e outro), todas as nossas expectativas foram superadas. Tanto que em nossa opinião, **Conker's Bad Fur Day** foi o melhor game da E3, seguido de perto pelo novo Zelda e pela surpresa das surpresas, Marios Tennis.

A história não poderia ser mais distorcida: nosso amigo peludo sai pra balada numa bela noite e acaba tomando todas. Resultado: no dia seguinte, Conker enfrenta a pior ressaca de sua vida e deve sobreviver a esse triste dia. Bad Fur Day é um trocadilho com a expressão americana "bad hair day" que, ao pé-da-letra, significa "dia do cabelo ruim", algo como acordar de ressaca. E como esquilo não tem cabelo, o "hair" foi substituído por "fur", ou seja, pêlo.

Logo na apresentação, temos uma prévia de toda a insanidade que permeia o jogo. Conker e mais um monte de roedores fofoletes desembarcam em uma praia em meio a uma guerra (quem viu **O Resgate do Soldado Ryan**?). É bala pra tudo quanto é lado, com as cabeças dos esquilos explodindo em meio a rios de sangue. Conker não acredita que aquilo está acontecendo e corre desesperado em busca de abrigo. Daí pra frente as coisas só pioram. São tantas situações inusitadas e personagens caricatos que o game mais parece um filme de comédia escrachado onde você controla o andamento.

Quer um exemplo? Em uma fase chamada "Shit Factory" (temos até vergonha de traduzir isso), Conker encontra alguns inimigos que não param de insultar-se uns aos outros ao mesmo tempo em que disputam para ver quem peida mais alto. Enquanto isso, Conker caminha até um tubo que sai do teto e abre o bocão embaixo dele. De lá, sai um líquido maravilhoso conhecido como cerveja. Conker fica bebaço e sai cambaleando (até os controles ficam "embriagados") em direção aos inimigos, que nesse momento estão pegando fogo. Ataques normais não dão conta e a única saída é abrir a braguilha e liberar o líquido que a essas alturas já foi processado pelos rins. Depois de literalmente apagá-los, Conker passa mal devido ao alto consumo de álcool e vomita em cima de si mesmo. Tudo isso é feito em tempo-real, dentro da própria estrutura do jogo: nada de seqüências animadas! Sem falar na quantidade de diálogos extremamente bem caracterizados, presentes em todo o game.

Assustado? Impressionado com a nova atitude da Nintendo? Nós também ficamos. E pode ter certeza que isso é apenas a pontinha do iceberg. Apesar de toda essa escatalogia e situações absurdas (pra não dizer outra coisa), CBFD não se resume apenas a isso. A jogabilidade está pra lá de afinada e só as inúmeras expressões faciais que Conker exibe em diferentes situações são suficientes para perguntarmos: "Nossa! Como foi que eles conseguiram fazer essa %#$%#!?"

Obs: a **NW** não está julgando se as atitudes de Conker são certas ou erradas. Muito menos estamos incentivando você a agir de forma semelhante. Cada um tem seu estilo de vida e acreditamos que nossos leitores têm a capacidade de perceber que tudo isso não passa de um vídeo game. Mas que é tudo muito engraçado, isso é! Por essas razões, **Conker's Bad Fur Day** virá com um selo de censura para maiores de 17 anos.





Publisher Nintendo
Desenvolvimento Rare
Previsto para Dezembro/2000
40% pronto
Nintendo virou maior de idade!

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Banjo-Tooie

A Rare mais uma vez coloca o ursão e a passarinha na ativa

Em qualquer segmento do mercado de entretenimento, um dos maiores desafios que existem é criar uma seqüência que supere o original. Mas a Rare gosta de desafios.

Considerado por muitos como o supra-sumo dos jogos de plataforma para N64, Banjo-Kazooie deu muito trabalho e alegria àqueles que o jogaram por inteiro. Com dois personagens principais carismáticos, excelentes controles, uma infinidade de objetivos a cumprir e algumas das melhores texturas e cores que já apareceram no console, BK foi um sucesso absoluto. E quem terminava o jogo já recebia a ótima notícia: dentro em breve, todo aquele prazer "gamístico" seria repetido numa seqüência. Dois anos depois do original, o urso bonachão e aquele pássaro esquisito vão aprontar mais estripulias no N64. E dessa vez, para azar de Gruntilda, eles prometem não deixar pedra sobre pedra!



Dinosaur Planet

O Nintendo 64 entra na dinossauromania

Esta foi a grande surpresa da Rare. Desenvolvido em meio a muito segredo, **Dinosaur Planet** foi revelado apenas alguns dias antes do início da feira. E como é peculiar no comportamento de dinossauros, **DP** fez um grande barulho durante o evento.
Este game não tem nada a ver com o novo desenho animado da Disney, o tal de "Dinossauro", mas vai acabar pegando carona no já certo sucesso do filme pois, convenhamos, quem não é pelo menos um pouco fascinado por essas gigantescas criaturas extintas há milhões de anos? Imagine um mundo onde os dinossauros ainda estão vivos e dominam a Terra. Pois bem, a Rare resolveu inverter o processo de extinção e agora traz toda a fauna jurássica para dentro do N64.
Como em **Conker's Bad Fur Day**, uma das coisas que mais impressiona é a quantidade de diálogos presente no game. Os personagens interagem a todo momento, conversando entre si e, através de mudanças na expressão facial, você poderá dizer se eles estão emocionados, tristes, alegres, preocupados etc.
São dois os personagens principais, Sabre e Krystal, que se juntam para combater uma força tão maléfica que pode destruir todo o universo. No planeta dos dinossauros, os bichos em questão contam também com o apoio de...huh...mais dinossauros. Numa fase, por exemplo, Krystal voa por um céu com lindas texturas nas costas de um pterodátilo que expele bolas de fogo numa espécie de misto de fortaleza voadora/dinossauro alado. Em outra cena, não vemos tanto auxílio assim. Muito pelo contrário: Sabre está acuado por um Tiranossauro Rex numa série de corredores que formam um quadrado. Quando o T-Rex despontava num dos cantos desse quadrado, todo o mundo que estava nas imediações do estande podia ouvir seu poderoso rugido, e a televisão onde o game estava ligado chegava até a tremer! É de dar inveja até em Spielberg e seu **Jurassic Park**.
Misturando numa panela um pouco de **Zelda**, **Jet Force Gemini** e muitos elementos originais, o prato acabou virando esta nova delícia dos britânicos da Rare. Desde já, um dos lançamentos mais aguardados aqui pelo pessoal da redação.













Publisher Nintendo
Desenvolvimento Rare
Previsto para Dezembro/2000
30% pronto
Essa Rare.. sempre surpreendendo







A bruxa, sabe-se lá como, conseguiu sobreviver esse tempo todo embaixo daquelas rochas e com a ajuda de suas irmãs, sai lá de dentro para causar mais confusão para nossa dupla. E se você é um daqueles que curtiu tudo o que BK tinha a oferecer, veja o que está vindo em Banjo-Tooie: nove mundos com nove chefes de fase e 150 áreas; mais de 150 personagens não-controláveis; modos Multiplayer para até 4 jogadores; minijogos a dar com pau, sendo pelo menos um por fase; texturas e cores ainda mais chapadas; melhores ângulos de câmera; gráficos em alta resolução e som dolby-surround.
Agora é possível controlar Banjo e Kazooie separadamente, o que acrescentará vários elementos de jogabilidade ao game. Ao todo, são mais de 40 habilidades! E para satisfazer o desejo de muitos jogadores que simplesmente não conseguiam ficar indiferentes ante tamanha simpatia, agora também será possível sair para dar um rolê com aquele pajé pirado, o Mumbo-Jumbo. As transformações também estão presentes e você verá a dupla assumir o papel das coisas mais esdrúxulas, até de uma máquina de lavar roupas!
É pena que nem sob ameaça de tortura, os caras da Rare resolveram contar como Banjo-Tooie vai interagir com Banjo-Kazooie para o destravamento das áreas secretas do primeiro jogo... mas pode deixar que assim que eles resolverem abrir o bico, você ficará sabendo primeiro aqui, na NW é claro!

Publisher Nintendo
Desenvolvimento Rare
Previsto para Agosto/2000
70% pronto
Banjo-Kazooie x 2= Tooie!

Resident Evil 0

Agora é a hora de ver como tudo começou

Tardou, mas não falhou! Depois da adaptação de **Resident Evil 2**, finalmente vamos ganhar uma versão exclusiva de um game da série mais escabrosa e apavorante que já pintou em qualquer sistema de video game. **RE0** conta o começo da trama que envolve a misteriosa Umbrela Corporation e revela detalhes das razões pelas quais todos os seres de Raccoon City transformaram-se em zumbis sedentos de sangue e comedores de cérebros. Alguns desses detalhes foram revelados nas anotações encontradas exclusivamente na versão de **RE2** para N64, mas agora são levados mais a fundo. A versão em demonstração durante a E3 estava praticamente finalizada e pudemos observar alguns detalhes que fazemos questão de dividir com vocês, carniceiros leitores. Este é o primeiro **RE** que oferece controle analógico, ou seja, com o uso da Alavanca de Controle do Nintendo 64, você pode andar normalmente, pé ante pé, ou correr se for necessário, dependendo da pressão aplicada. Os itens, depois de apanhados, podem ser largados em qualquer lugar e apanhados de volta quando você bem entender. Controlamos apenas Rebecca Chambers (membro da equipe S.T.A.R.S. que aparecia no primeiro game da série, mas não era controlável), mas existem outros, só que, por enquanto, não sabemos se um pode pegar os itens largados pelo outro (mas que seria uma boa, isso seria!). Agora, o que é realmente uma boa é a possibilidade de virar 180° instantaneamente para meter bala na zumbizada. Maravilha!





Uma coisa que não foi detectada mas que com certeza estará presente são as seqüências de animaçao FMV (Full Motion Video), que já apareceram em **RE2** e são marca registrada da série. As telas com portas se abrindo também voltaram, mas isso é mais para dar um charme do que para efeito de carregamento, já que o cartucho de silício é muito mais rápido que o CD.

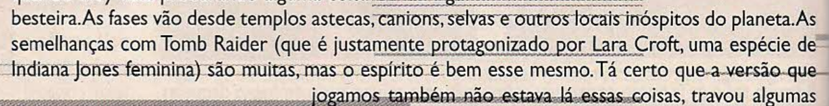
Publisher Capcom
Desenvolvimento Capcom
Previsto para Dezembro/2000
70% pronto
Sangreira desenfreada e exclusiva!

Indiana Jones and the Infernal Machine

O maior herói dos filmes de ação vem abalar o N64 pela primeira vez



Finalmente, o maior herói do cinema da década de 80 ganhou o seu game. **Indiana Jones and The Infernal Machine** foi desenvolvido inicialmente para o computador e agora está ganhando uma versão idêntica para o N64, com direito a Cartucho de Expansão e tudo. E o que vimos promete. Logo no início, uma brincadeirinha com o logo do N64, umas engrenagens e a imagem de Indiana fazendo pose. Depois, é só aquele capricho de sempre que a LucasArts sabe fazer muito bem, da trilha sonora ao visual detalhado. Não faltam nem as cenas de cinema entre as fases, muito caprichadas por sinal. A mais interessante é aquela do aviãozinho voando por cima do mapa (quem assistiu aos filmes deve lembrar). Indy terá vários itens e armas disponíveis, como pistolas, facas, máquinas sísmicas, um isqueiro, o fiel chicote, entre outras, que poderão ser selecionadas (uma por vez) com os botões amarelos. As vozes digitalizadas aparecem o tempo todo, quando Indy está procurando alguma coisa ou faz alguma besteira. As fases vão desde templos astecas, canions, selvas e outros locais inóspitos do planeta. As semelhanças com Tomb Raider (que é justamente protagonizado por Lara Croft, uma espécie de Indiana Jones feminina) são muitas, mas o espírito é bem esse mesmo. Tá certo que a versão que jogamos também não estava lá essas coisas, travou algumas vezes e tinha falhas de gráfico, mas nada que comprometa. O game é inteligente, intuitivo e exigirá criatividade do jogador para resolver os puzzles e sair das enrascadas.





Publisher Nintendo
Desenvolvimento Factor 5/LucasArts
Previsto para final do ano/2000
40% pronto
Um dos maiores heróis do cinema!

The World is Not Enough

Nunca diga jamais a James Bond

Você soube aqui antes que um game baseado no novo filme de **James Bond – The World is Not Enough** – estava sendo produzido pela Electronic Arts. Bem, o tempo passou, o filme até saiu de cartaz, mas o projeto continua a todo vapor. E foi isso que pudemos observar na E3. **TWINE** é muito parecido com **GoldenEye 007**, mas é preciso prestar muita atenção para notar que a produção não é da Rare. Não que a Electronic Arts esteja fazendo um trabalho ruim, pelo contrário! A versão que jogamos estava apenas 30% pronta, mas só isso já foi o suficiente para concluírmos que o que vem por aí é bom mesmo! A linha será a idêntica a de **GoldenEye**, com mesma jogabilidade, opções e gráficos só um pouco diferentes. Alguns detalhes, como a recarga das armas (mostrada bem na sua frente, como em **Perfect Dark**) adicionam mais realismo. Há ainda uma opção na qual você pode reler todas as mensagens recebidas. O arsenal também será renovado. Entre as novas armas, citamos a Frenesi Special S2, a Raptoir Magnum e a Wolfram PK2. Para nossa alegria, o Multiplayer fluiu muito bem e não decepcionou. No meio de toda a bagunça, conversamos com um dos produtores do game, Michael Condrey, que deu uma breve geral do novo projeto Bond.

Michael Condrey

***Nintendo World:** Conte-nos alguns detalhes da história de **The World is Not Enough**.*

***Michael Condrey:** **TWINE** é um game baseado na figura de James Bond e estará disponível até o final deste ano. O que fizemos foi criar uma estrutura original, utilizando toda a velocidade e capacidade gráfica do N64, o que resultou num game extremamente rápido e visualmente maravilhoso.*

***NW:** Então esta é uma estrutura de jogo completamente original?*

***MC:** Totalmente! Mais especificamente, o que conseguimos foi manter uma ótima taxa de Frames mesmo com gráficos extremamente detalhados.*

***NW:** O que você está dizendo é que a estrutura de **TWINE** N64 é diferente das versões de outros sistemas?*

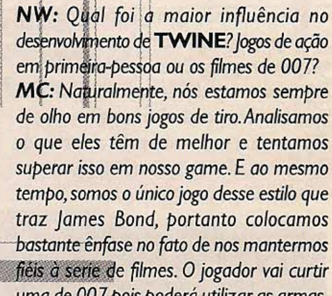
***MC:** É completamente diferente. Todas as versões utilizam a linha de história do filme de uma maneira ou de outra, mas nós criamos situações diferentes. Temos nossas próprias bugigangas, armas e locais exclusivos e novos modos Multiplayer.*





***NW:** Vendo a maneira com que o game se movimenta tão uniformemente, dá para concluir que ele está em desenvolvimento há pelo menos um ano e meio. Por que vocês mantiveram o game em segredo e só o revelaram há poucos meses?*

***MC:** Infelizmente, não posso comentar sobre a política de confidencialidade da Electronic Arts, mas o que posso dizer é que estamos muito satisfeitos em ter a licença para lançar um game de James Bond para o N64, e agora que pudemos fazer um game para a plataforma que queríamos, estamos muitos contentes. E os jogadores também ficarão!*



***NW:** Qual foi a maior influência no desenvolvimento de **TWINE**? Jogos de ação em primeira-pessoa ou os filmes de 007?*

***MC:** Naturalmente, nós estamos sempre de olho em bons jogos de tiro. Analisamos o que eles têm de melhor e tentamos superar isso em nosso game. E ao mesmo tempo, somos o único jogo desse estilo que traz James Bond, portanto colocamos bastante ênfase no fato de nos mantermos fiéis à série de filmes. O jogador vai curtir uma de 007 pois poderá utilizar as armas, as bugigangas, os carros e toda a aparelhagem que fizeram a fama do maior espião do mundo.*



Publisher Electronic Arts
Desenvolvimento Eurocom
Previsto para Novembro/2000
30% pronto
Bond está de volta... em grande estilo

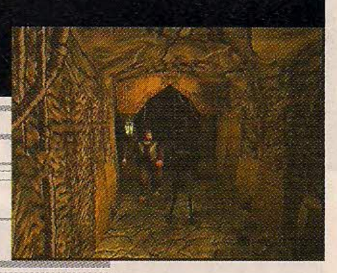
Eternal Darkness

As trevas medievais tomarão conta do seu console

Mais um título da nova leva de games adultos da Nintendo. Ano passado, **Eternal Darkness** era o **Dinosaur Planet** da E3, ou seja, havia sido anunciado apenas alguns dias antes (juntamente com Riqa, que agora descansa eternamente no cemitério de games iniciados e não finalizados do N64). Mesmo com um protótipo bem cru, **ED** conseguiu, na época, atrair e despertar a curiosidade de muita gente com sua temática adulta e estilo de jogo à la **Resident Evil**.

Um ano se passou e **ED** percorreu um grande caminho. Durante o trajeto, o desenvolvimento do game alcançou um nível de qualidade tão grande que a Nintendo resolveu injetar capital na softhouse Silicon Knights, comprando uma participação na empresa. As duas companhias colocaram o preto no branco e agora a Silicon Knights faz parte do seleto time de softhouses (junto com Rare, Retro Studios, Left Field e NST) que desenvolvem exclusivamente para a Nintendo, as chamadas Second-parties.

A maneira mais simples de descrever **Eternal Darkness** seria chamá-lo de "Resident Evil medieval", mas isso seria pouco demais para um game tão bom. Ainda mais porque, diferentemente da consagrada série da Capcom, **ED** traz ambientes totalmente 3D e não gráficos pré-renderizados onde a movimentação é limitada. Alguns poucos minutos jogando e já dá pra perceber o porquê do interesse da Nintendo na Silicon Knights: o game chuta o balde com uma linha de história imersiva e gráficos deslumbrantes! Numa espécie de "thriller psicológico", os jogadores devem viajar pelo tempo controlando dez (!!) personagens para completar o game. Mas a maior novidade que fará todo o mundo babar é o "medidor de loucura": durante o progresso do jogo, os personagens verão coisas inacreditáveis e começarão a questionar suas próprias sanidades. Isso afeta consideravelmente a jogabilidade e, se o nível baixar muito, coisas muito estranhas podem acontecer. Maluquice!





Publisher Nintendo
Desenvolvimento Silicon Knights
Previsto para Novembro/2000
70% pronto
Dá até medo de jogar no escuro





Turok 3: Shadow of Oblivion

A família Fireseed tenta dar a volta por cima na nova versão

Turok voltou! Ou pelo menos os genes dele. Nesta terceira aventura para o N64 (sem contar **Turok: Rage Wars**), não é o velho Joshua Fireseed que sai na mão com os inimigos, mas sim seus dois netos, os irmãos Joseph e Danielle. Isso mesmo, a história de **T3: Shadow of Oblivion** se passa duas gerações depois de **Turok 2**. Ambos os personagens podem ser escolhidos no início de cada fase e precisam tomar caminhos distintos. Há lugares que só podem ser acessados por um certo personagem, e vice-versa, mas não é preciso terminar a fase com ambos os personagens. Outras novidades:

1) salva em qualquer lugar da fase, coisa que não era possível anteriormente;

2) um número realmente absurdo de fases no Multiplayer (36!), em oito modos diferentes;

3) mais de 40 tipos de inimigos com inteligência artificial elevada e tão imprevisíveis que nunca aparecerão no mesmo lugar duas vezes;

4) cinco mundos monstruosos, desta vez com ambiente futurista, diferente do estilo tribal do primeiro game.

5) os dois irmãos são bem diferentes: ela é mais alta e consegue operar um gancho. Ele pode usar visão noturna. Ambos manejam as mesmas armas, só que de maneiras distintas;

6) Diversos personagens secretos que são controláveis depois de descobertos.

A produção está por conta da Acclaim Studios Austin (antiga Iguana), que apesar do nome novo, continua sendo comandada pelo fortão David Dientsbier, gerente de projeto e principal designer de **Turok 2: Seeds of Evil**. Em conversa com a **NW**, os caras da Austin garantiram que este será o melhor Turok da série. A empresa sempre admitiu que o maior dos problemas de **T2** era sua dificuldade absurda, por isso T3 será bem mais centrado na diversão, com estimadas 20 a 30 horas de jogo. Na versão que jogamos, havia apenas uma fase, bem escura por sinal. Os gráficos continuam limpos e definidos, apesar do game estar apenas 60% pronto. Destaque também para as cenas de cinema caprichadas que aparecem entre cada fase. São todas faladas e a boca dos personagens realmente mexe, assim como as expressões faciais. Um primor.

Ah é, a história. O Oblivion do título é um monstro cósmico que gosta de engolir planetas inteiros como passatempo. Para o bem da humanidade, ele está muito bem adormecido. Só para encurtar, a dupla de irmãos deverá combater forças malignas bem horríveis e também se proteger, já que quando o último membro da família Fireseed morrer, o tal Oblivion acordará, e aí... sai de baixo. Parece bom, não?

Publisher Acclaim
Desenvolvimento Acclaim Austin Studios
Previsto para Agosto/2000
60% pronto
Parece que agora Turok sai do osctracismo

Mario Tennis

Que Guga que nada! Mario e sua turma chegam para mostrar quem é que manda no tênis

O melhor jogo de esporte do ano já está eleito: é **Mario Tennis**, com certeza. Para convencer você enumeramos aqui seus principais destaques:

1) Mario Tennis foi criado pela Camelot, a mesma empresa que criou o não menos surpreendente Mario Golf. Quando a versão para Game Boy for lançada, haverá conexão com o Transfer Pak.

2) Dá para jogar com toda a família Mario. Isso inclui o próprio, mais Donkey, Luigi, Wario, Baby Mario, Bowser, Yoshi, Peach, Toad e o novíssimo Waluigi, um irmão de Wario que representa o lado bizarro de Luigi. Existem mais seis personagens que só aparecem a medida que o jogador avança no torneio. Cada atleta tem seus próprios atributos, habilidades e golpes especiais.

3) Tudo é caprichado e realista, mas ao mesmo tempo muito fácil de jogar. São três tipos de quadras: grama, cimento e saibro. Há diversos modos, como o Torneio, Exhibition, em Simples ou Duplas, no qual até quatro pessoas podem jogar simultaneamente. Há também o modo Ring Shot, onde cada jogador deve acertar a bola dentro de anéis. Diversão em estado bruto.



Publisher Nintendo
Desenvolvimento Camelot
Previsto para Setembro/2000
80% pronto
Jogo de esporte com o Mario? Tsssssss!!!

4) Tudo é muito centrado no ambiente Nintendo. Mario (ou Luigi) e Lakitu são os juízes; os Big Bombs dão as bolas e as tartarugas são os gandulas. O clima lembra muito o primeiro Tennis para o Nintendinho, que tinha um estilo bem desencanado e festivo. Parece até que os personagens estão se divertindo na quadra.

5) O game foi eleito por grande parte dos jornalistas como o melhor game da Nintendo apresentado na E3. Não se convenceu? Então aguarde o lançamento do game, em setembro, e tire você mesmo suas conclusões.

Hey You, Pikachu!

Conquiste o camundongo no grito

Entre todos os lançamentos de Pokémon para o N64, **Hey You, Pikachu!** é o que chama mais a atenção, não pela qualidade do game em si, mas pela esquisitice: este é o primeiro jogo para o console que usará a tecnologia de reconhecimento de voz chamada VRS (Voice Recognition System). No game, lançado no Japão com o nome **Pikachu Genki Dechu**, o jogador poderá interagir com o Pikachu da tela graças a um microfone e um dispositivo – o VRS – que é conectado à entrada do controller (ambos inclusos na embalagem). Funciona assim: você deve dar ordens de voz pelo microfone ao Pikachu que está na tela. Dependendo das palavras que você disser, ele agirá de maneiras diferentes. Havia uma versão jogável do game no estande da Nintendo, com apenas duas fases. O que pudemos perceber é que demora um pouco para o ratinho entender exatamente o que estamos falando. Outro detalhe é que ele só entende mesmo ordens faladas em inglês. Tentamos xingá-lo em português e ele não esboçou reação. Daí, fizemos o teste final: gritamos "Playstation!". Adivinhem o que aconteceu? O Pikachu ficou fulo da vida e virou de costas!





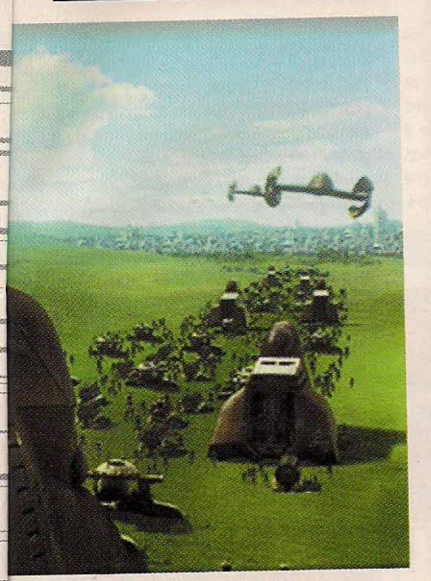


O microfone e o VRS em ação

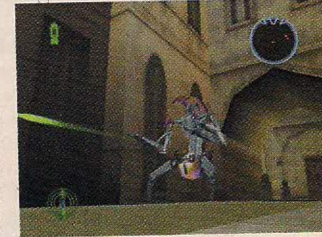
Publisher Nintendo
Desenvolvimento Marigul
Previsto para Novembro/2000
30% pronto
Escuta aqui, seu Pikachu!

Star Wars: Episode 1 – Battle for Naboo

George Lucas apresenta mais um episódio de sua saga no Nintendo 64







A LucasArts finalmente anunciou o terceiro game de Star Wars prometido para o Nintendo 64. É este **Battle For Naboo**, uma aventura paralela ao filme Episódio I, da mesma forma que **Rogue Squadron** era para a primeira trilogia. Quer dizer, a história do game não é contada no filme, mas todos os cenários e alguns personagens são os mesmos. Logo na tela da abertura, há uma imagem da Rainha Amidala e da sala do trono do Palácio de Naboo. O estilo do game é basicamente ação em naves. Quer dizer, os personagens nunca serão controlados a pé, mas sempre a bordo de veículos, seja em naves terrestres ou em espaçonaves incrementadas. As três únicas fases que estavam disponíveis na E3 se passam em ambientes do planeta Naboo: a cidade de Theed, Farms (campo) e Orbit (na qual você pilota a Naboo Starfighter, a nave amarelinha de Anakin). A previsão é que o game tenha 16 estágios, que se passam na terra, na água e no espaço. Os inimigos são os mesmos do filme, entre eles os Battle Droids e os Droidekas. A história não tem nada de especial: cansado da repressão e do domínio da Federação de Trocas Comerciais, o povo de Naboo encontra esperança num grupo de aventureiros salvadores. Um detalhe que deverá ser corrigido é a disposição dos botões. O acelerador é no botão A e o tiro no botão B, o que dificulta um pouco a ação. Está bem cru, falta muito jogo. Espera-se que isso seja corrigido até o lançamento do game, no fim do ano.

Publisher Nintendo
Desenvolvimento Factor 5/LucasArts
Previsto para final do ano/2000
15% pronto
O novo Rogue Squadron? Ainda não....

Mega Man 64

A volta do azulzinho maravilha que fez miséria no Super NES

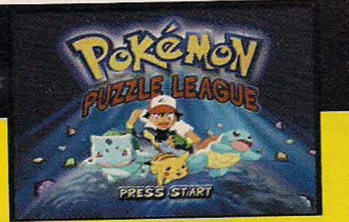
Mais uma prece dos Nintendomaníacos atendida: a Capcom está preparando Mega Man 64 para lançamento ainda este ano. Demorou, mas os fãs do azulão já podem dormir sossegados sabendo que seus N64s não estarão mais desamparados.
Poucos heróis de video game têm uma vida tão atribulada quanto Mega Man. Agora, parece que suas atribulações serão multiplicadas, já que tudo aqui é em 3D. **MM64** é uma adaptação de **Mega Man Legends**, lançada há algum tempo para o PlayStation. A Capcom pegou o game e fez nele uma plástica completa, resolvendo os problemas de quebra de polígonos e câmeras mal posicionadas.
Outro aspecto que foi aperfeiçoado é a taxa de Frames, que agora roda muito mais uniformemente, pois todas as fases foram condensadas numa menor geometria. A história gira ao redor do passado de Mega Man onde ele deve encontrar um tesouro escondido que resolverá os problemas de energia do mundo. Tudo está em tamanho gigante e os jogadores verão muitos chefes que encherão a tela. O velho esquema de usar a arma correta para cada tipo de inimigo também retornou.
A versão que jogamos na E3 ainda estava bastante crua, é verdade. Não havia quase nenhum inimigo e apenas uma fase para rodar. Mas nem fez diferença: é bom perceber que a Capcom está novamente à toda com a Nintendo. Isso só nos deixa mais ansiosos por uma futura parceria de sucesso para o Dolphin.



Publisher Capcom
Desenvolvimento Capcom
Previsto para final do ano/2000
20% pronto
Demorou, mas chegou. Só falta Street Fighter

Pokémon Puzzle League

As criaturas agora atacam de Tetris





Não é porque é Pokémon, mas este jogo é divertido demais. Desta vez, nada de jornada ou batalhas de arena. Aqui o esquema é o bom e velho quebra-cabeça no estilo Tetris que (quase) todo o mundo ama. Aliás, a idéia de Puzzle League é totalmente chupada de um clássico do Super NES e Game Boy: **Tetris Attack**. Uma saraivada de blocos coloridos caem do topo da tela e vão se acumulando. O jogador deve enfileirar três pedras da mesma cor para elas desaparecerem. E assim vai até a tela encher de peças e o jogo acabar. Os elementos Pokémon estão em toda parte: o símbolo das insígnias vem desenhado em cada pecinha colorida, cada vez que você elimina um monte de peças, escuta-se o ruído de alguma criatura. E por aí vai.
No total, são dezesseis treinadores (os mesmos do desenho animado), cada um com seu Pokémon correspondente. Para cada vitória, você leva uma insígnia de prêmio Se ganhar de todo o mundo, adivinhe só, você será eleito o maior mestre de Puzzle Pokémon do mundo. Extremamente divertido e viciante, mesmo para quem não suporta mais ver Pokémon pela frente.

Publisher Nintendo
Desenvolvimento NST
Previsto para Setembro/2000
60% pronto
É igual Tetris Attack, mas quem se importa?



Hora do dilúvio

Agora você vai ver uma enxurrada de games de todos os estilos, tamanhos, raças e culturas

AÇÃO/PLATAFORMA

Kirby 64: The Crystal Shards

Kirby foi outro personagem que demorou uma eternidade para aparecer no N64. Em 96 foi anunciado um tal de **Kirby Air Ride**, que foi cancelado sem explicação. Uma aparição especial em Smash Bros era o empurrão que faltava para o gorducho ganhar seu game. E ele não faz feio. Muito pelo contrário, para dizer a verdade. **The Crystal Shards** é um dos jogos mais bonitos, coloridos e cheios de ternura que já apareceram no N64 desde **Yoshi's Story**. O maligno Dark Matter invadiu Ripple Star, a terra natal de Kirby. Com a ajuda de alguns amigos, ele terá que fazer uma viagem ao sistema solar por diversos planetas, engolindo tudo e, principalmente, adquirindo habilidades especiais (coisa que ele sabe fazer muito bem). Kirby flutua feito um balão e engole como um avestruz qualquer objeto que aparecer na frente. Pedras, plantas, bolas de ferro e inimigos, tudo vira petisco para a bola gorducha. Com sua habilidade, ele consegue se transformar em qualquer coisa e ganha diversos poderes no processo. Divertido e simpático, agradará a gregos e troianos, principalmente a garotadinha esperta.



Publisher Nintendo
Desenvolvimento HAL Laboratories
Previsto para Junho/2000
100% pronto

Disney's Donald Duck

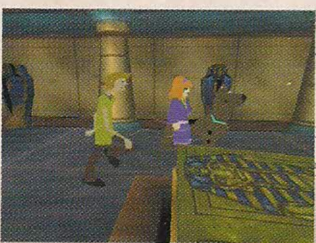
A empresa francesa UBI-Soft volta à ativa com mais um game tridimensional, estilo desenho animado e cheio de ambientes coloridos. Mas desta vez, nada de tipinhos esquisitos como o Ed de Tonic Trouble ou o Rayman. A bola da vez é bem mais tradicional e conhecida: é o Pato Donald, um dos personagens mais adorados do universo Disney (só perdendo para o Mickey). O estilo é plataforma, em dois tipos de estágio: side-scrolling (visto de lado) ou em 3D, por vinte e quatro fases. A história é bobinha: a repórter Margarida, namorada de Donald, é mandada para fazer uma reportagem sobre um reino sinistro chamado Merlock's Imaginary Kingdom. Durante o trabalho, ela é seqüestrada pelo mago Merlock, um cara bem malvado. Donald precisa agir rápido, porque seu rival de sempre, o primo sortudo Gastão, pretende resgatar a donzela primeiro. Além de Donald, há a presença dos sobrinhos, os Irmãos Metralha e até o Professor Pardal. A personalidade forte do pato foi um fator bem explorado pelos programadores: dependendo do que acontece, Donald fica chateado, cansado, agitado, e, claro, fulo da vida. Cada vez que muda de humor, ele irá agir de uma forma diferente. Dá para dar boas risadas com as reações. Donald também pode vestir roupas diferentes no início de cada fase e usar armas e itens malucos. Os gráficos são tão bons que a primeira impressão é de estar assistindo a um desenho. A jogabilidade também é bem eficiente. Os fãs de Disney (e games de plataforma) vão curtir.



Publisher UBI-Soft
Desenvolvimento Disney Int.
Previsto para Outubro/2000
65% pronto

Scooby-Doo: Classic Creep Capers

Mais uma boa surpresa da feira, desta vez vinda de uma empresa quase desconhecida chamada Terraglyph. Toda a essência dos desenhos do cachorro Scooby-Doo está presente neste game, que lembra bastante os jogos da linha Alone in the Dark. Tudo é em 3D e dá para interagir com todos os objetos da tela e circular por todo o ambiente. As fases e desafios são baseados em alguns dos episódios mais clássicos do desenho animado. Você controlará Scooby e Salsicha em 24 fases, coletando objetos e cumprindo objetivos em cenários amplos e detalhados, como florestas, casarões assombrados e cemitérios. Os outros personagens como Fred, Daphne e Velma também serão controláveis, e o que é melhor, sem o mala do Scubilu para encher. Se continuar assim, teremos um game excelente e bastante original para o N64.



Publisher THQ
Desenvolvimento Terraglyph
Previsto para final do ano/2000
30% pronto

Army Men: Air Combat



Publisher 3DO
Desenvolvimento 3DO
Previsto para Junho/2000
95% pronto

Army Men: Sarge Heroes 2



Publisher 3DO
Desenvolvimento 3DO
Previsto para Setembro/2000
85% pronto

Os "hominhos" de plástico que todo o mundo adorava estão de volta em não um, mas dois jogos para o N64. **Air Combat** é baseado unicamente em combates aéreos com helicópteros – de brinquedo, é claro – no meio de objetos reais. Já **Sarge Heroes 2** é a continuação do game lançado no ano passado, que mostrava o combate do exército verde contra as forças do brinquedo malvado Plastro. Além de Sarge, também será possível controlar a garota Vicky, perita em demolição e bombas. No total, serão dezoito missões e seis fases de multiplayer para até quatro pessoas. A jogabilidade, que era o grande problema do primeiro Army Men, está melhor e bem mais refinada. "Melhoramos bastante na jogabilidade, que não era muito boa, para todo o mundo poder jogar", disse David Luccia, diretor de Layout do game. É esperar para ver, e jogar.

Duck Dodgers Starring Daffy Duck

Plataformas tridimensionais em terceir pessoa, gráficos coloridos estilo desenho animado e montes de itens para procurar games como este já estão virando mani no Nintendo 64. Este Daffy Duc consegue ser melhor que o horrível Ge 64, mas não chega nem às patas de Banjo-Kazooie. Patolino fica falando besteira o tempo todo e saltitando de lá para cá fase atrás de fase. O objetivo desse lenga-lenga é derrotar Marvin, o Marciano, e reestabelecer a paz na galáxia. Não acrescenta muito ao gênero.



Publisher Infogrames
Desenvolvimento Paradigm Ent.
Previsto para Junho/2000
100% pronto

Power Rangers Lightspeed Rescue

Totalmente voltado para crianças, este é o primeiro game dos heróis coloridos para o N64. As opções são várias: dá para escolher qualquer um dos Rangers, dirigir os veículos originais e até se transformar em um robô do tipo Megazord. O estilo é o mesmo de Spy Hunter e Ikari Warriors: o personagem é visto por cima e se move na vertical, enfrentando montes de inimigos que não param nunca de aparecer. Entre cada fase, há umas ceni-nhas do tipo história em quadrinhos bem interessantes. Serão 27 missões, para um ou dois jogadores. Há também uma opção de Multiplayer entre os Megazords que vale aquela conferida.



Publisher THQ
Desenvolvimento Mass Media
Previsto para Setembro/2000
45% pronto

Hercules: The Legendary Journeys

Desde que lançou o impressionante (no mau sentido) **Superman**, a Titus foi condenada ao inferno do esquecimento total. Parece que parte do castigo foi pago nesta E3: o estande da empresa era o mais afastado de todos, escondido no meio de um monte de Softhouses de computador. Por isso, quase ninguém teve a chance de ver Hércules, baseado na série de televisão do mesmo nome. Cheio de elementos de Adventure e RPG, mas com gráficos 3D, o game deverá agradar aos fãs do personagem. E só.



Publisher Titus
Desenvolvimento Player 1
Previsto para final do ano/2000
50% pronto

Taz Express

Os Looney Tunes estão com tudo e não estão prosa, pelo menos nos games Nintendo. Neste game, o diabólico Taz é um garoto de entregas que deve levar encomendas com segurança aos seus destinos. Coiote, Marvin, Eufrasino e outros personagens clássicos da turma dos Toons dão seu recado e atrapalham o doidão na sua jornada. Tudo é colorido e engraçado, mas meio repetitivo.



Publisher Infogrames
Desenvolvimento ZedTwo
Previsto para Junho/2000
90% pronto

Batman Beyond

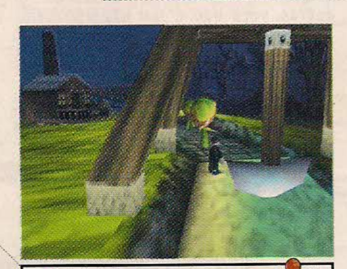
Baseado no novo desenho do homem-morcego, **Batman Beyond** da Kemco se parece muito com o bom e velho **Final Fight**. A movimentação é em side-scrolling, os personagens são enormes (ocupam quase metade da tela) e a jogabilidade é apenas razoável. Os gráficos são bonitos, mas muito poligonais e com poucos detalhes.



Publisher Kemco
Desenvolvimento Kemco
Previsto para Outubro/2000
30% pronto

Blues Brothers 2000

Este está prometido a tanto tempo que nem a Titus sabe quando será a data real de lançamento. O enredo igual ao fraquíssimo filme de mesmo nome, (de 1998) mostra as aventuras dos Irmãos Cara-de-Pau, dois gorduchos cheios de malandragem e musicalidade nas veias. Pode ser definido como um musical cheio de ação, puzzles e cantoria. Mas demorou tanto que já perdeu a graça.



Publisher Titus
Desenvolvimento Player 1
Previsto para final do ano/2000
60% pronto

Rugrats in Paris – The Movie

Baseado no novo filme dos Anjinhos, que sairá em novembro nos EUA. Desta vez, os pestinhas visitam a Europa (mais especificamente a França) e bagunçam tudo em 16 fases tridimensionais e coloridas. Mais ação do que o game anterior (**Rugrats: Scavenger's Hunt**), mas não menos chato.



Publisher THQ
Desenvolvimento Avalanche
Previsto para Novembro/2000
30% pronto

RPG/ESTRATÉGIA

Paper Mario

Super Mario RPG 2, Mario Adventure, e agora, Paper Mario. Este game já mudou de nome várias vezes, mas agora parece que vai mesmo ser lançado no natal deste ano. No Japão, lógico, ele será lançado antes e levará ainda outro nome: **Mario Story**. Desenvolvido pela Intelligent Systems (da famosa série japonesa Fire Emblem), o game abandona o estilo visual que o primeiro jogo da Square apresentava.





Desta vez, os personagens são 2D e parecem de papelão (daí o nome **Paper Mario**, ou Mario de Papel em português) e os cenários são renderizados em 3D. Isso dá um visual de livro de gravuras ao jogo e com certeza agradará mais ao público infantil. Mas não se engane com essa declaração pois, apesar desse look, digamos, pueril, PM traz muitos elementos de RPG, uma excelente mecânica de jogo e uma aventura gigante pelo universo de Mario e sua turma.

A aventura do bigodudo tem início quando ele recebe um convite para um jabaculê no Castelo dos Cogumelos, e como nosso herói não fica de fora de nenhuma festa desde **Mario Party**, resolve dar uma passada por lá para conferir.

Durante o caminho, ele encontrará vários de seus inimigos costumeiros e lutará contra eles no estilo RPG tradicional, ou seja, a batalha é feita em turnos: primeiro um ataca e depois o outro revida. Mas não são somente comandos simples: alguns dos ataques exigem a manipulação da Alavanca de Controle para maior efeito. Os amigos também se juntarão ao grupo e os cenários são os mais variados possíveis, incluindo aí o dorso de uma enorme baleia. Só um detalhe curioso: como na versão para Super NES, o Mario se comporta como um mudo e não emite nenhum som durante o jogo inteiro.

Vai entender.

Publisher Nintendo
Desenvolvimento Intelligent Systems
Previsto para Dezembro/2000
100% pronto

Aidyn Chronicles: The First Mage

Todos sabem que o N64 está devendo em games de RPG. Depois de ter lançado **Quest 64** em 1998, a THQ resolveu investir mais uma vez nesse gênero quase esquecido. Aidyn Chronicles é um daqueles RPGs tradicionais, com uma trama pra lá de complexa, cheia de elementos





medievais, poderes mágicos e conversa mole. Seu grupo pode ter até quatro personagens, que devem camelar por ambientes enormes (mesmo!) em busca de inimigos, armas e novas cidades. Detalhes como pontos de experiência e atributos também estão presentes. Chama atenção a trilha sonora, que vai do som mais tribal até o épico, mas faltaram umas vozes digitalizadas para dar um salzinho. Já estilo de batalha é parecido com o de Quest, só um pouco mais complexo: a área de batalha é delimitada por linhas imaginárias no chão e os personagens precisam se mover antes de poderem atacar. Mas não espere a moleza do game anterior: a THQ estima um mínimo de cinqüenta horas de jogo para terminar Aidyn Chronicles.

Publisher THQ
Desenvolvimento H2O Entertainment
Previsto para Agosto/2000
65% pronto

Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber

Mais um game que está prometido há muito tempo e foi adiado meia dúzia de vezes. O estilo é pura estratégia com toques de RPG, só que com muitos

menus, duas dúzias de personagens e praticamente nada de ação. Você controla Magnus Gallant, um jovem oficial graduado pela academia militar que tem como objetivo de vida comandar exércitos em batalhas e dominar cidades. As seqüências de batalha são muito bonitas e detalhadas, cheias de explosões e efeitos, só que infelizmentes não são controláveis. Outro detalhe interessante são as virtudes dos personagens, como Agilidade, Força, Mentalidade e Destreza, que vão aumentando à medida que eles evoluem. Desde já, vamos avisando: o game é bem difícil, arrastado, e é preciso muita, mas muita paciência para compreender todas suas opções.



Publisher Altus Software
Desenvolvimento Quest
Previsto para Setembro/2000
80% pronto

StarCraft

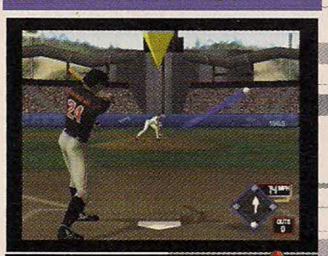
Este foi adiado tantas vezes que muitos pensaram que tivesse sido cancelado de vez. Mas eis que **StarCraft** surgiu no estande da Nintendo, firme, forte e quase finalizado e parece que, desta vez, o lançamento está garantido para este mês. O que vimos foi uma versão melhorada do grande sucesso dos PCs, com mais de 50 missões enormes e gráficos caprichados. No início você pode escolher entre três raças alienígenas. Daí, as missões são determinadas pela espécie que você escolher. O esquema é estratégia à la **Command & Conquer**, só que estilo ficção-científica: o jogador deve construir cenários de batalha, mover exércitos e executar estratégias para conquistar planetas. Já vamos avisando: não é para qualquer um.



Publisher Nintendo
Desenvolvimento Blizzard/Mass Media
Previsto para Junho/2000
90% pronto

ESPORTE

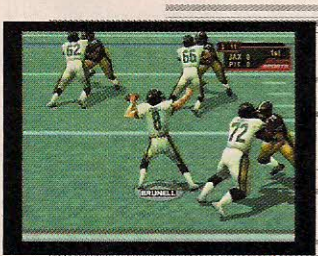
All Star Baseball 2001



Publisher Acclaim Sports
Desenvolvimento High Voltage
Previsto para Agosto/2000
50% pronto

NFL Quarterback Club 2001

Todo ano é a mesma coisa: as empresas lançam diversos games baseados nos esportes favoritos dos americanos, como o baseball, basquete e futebol americano. idênticos aos dos anos anteriores, apenas com uma ou outra mudança, umas opçõezinhas a mais e o nome diferente. Este ano, a Acclaim mostrou as versões desse ano para seus games de beisebol e futebol americano. Para variar, nadinha de muito novo ou que valha a pena ser citado aqui. **All Star Baseball** será o único game desse esporte lançado neste ano para o N64. Já NFL trará todos os atletas oficiais da liga e uma ou outra melhora gráfica.



Publisher Acclaim Sports
Desenvolvimento High Voltage
Previsto para Agosto/2000
50% pronto

Fighters Destiny 2

Mais uma das muitas seqüências a aparecer na E3, esta é uma cópia exata do primeiro **Fighters Destiny**, lançado em 98. Aqui a luta não é mortal: é uma simulação de um campeonato de artes marciais. São cinco modos de jogo, com onze personagens para escolher, mais cinco personagens secretos. Destaque para a brasileiríssima Adriana, especialista em capoeira e com visual de destaque de escola de samba. Os outros lutadores são meio inspirados em tipos da vida real: D-Dog é inspirado no jogador de basquete Dennis Rodman, Dixon é a cara do vocalista do Prodigy, e por aí vai. Para nosso azar, esta é a maior graça do jogo.



Publisher SouthPeak Interactive
Desenvolvimento Imagineer Co.
Previsto para Junho/2000
100% pronto

Madden NFL Football 2001

Futebol americano é um esporte difícil de entender para nós, brasileiros. Primeiro, a bola é oval. Segundo, os jogadores usam um monte de equipamentos e ficam dando porrada uns nos outros. E por aí vai. Mas se você se interessar e prestar atenção às regras, verá que é um esporte bem complexo e interessante. **Madden 2001** é bastante fiel ao jogo e vai agradar aos fãs do gênero. Agora, se você não entende nada, passe longe.



Publisher Electronic Arts
Desenvolvimento EA Sports
Previsto para final do ano/2000
50% pronto

WWF No Mercy

Tá certo, é mais um game de luta-livre igual a todos os outros. Mas o mais surpreendente neste No Mercy ("Sem piedade") é o visual mais definido e a ótima movimentação dos personagens, já que o game estaria apenas 20% pronto. Será que a THQ está nos enrolando com esses números? É esperar para ver quando o game for lançado. Só uma coisa permanece igual: os gráficos da platéia, horríveis como sempre.



Publisher THQ
Desenvolvimento Aki/Asmik
Previsto para final do ano/2000
20% pronto

Mia Hamm Soccer 64

A principal estrela do time de futebol feminino dos Estados Unidos dá o nome deste game da Southpeak. Basicamente, o game usa a mesma estrutura de **World Cup Soccer**, (lançado somente na Europa) mas com uma roupagem nova. Os gráficos são Ok, no estilo FIFA, mas a jogabilidade ainda está um pouco lerda. Na versão final, até o time do Brasil estará entre as 32 equipes disponíveis.



Publisher South Peak Interactive
Desenvolvimento Silicon Dreams
Previsto para Outubro/2000
65% pronto

Big Mountain 2000

Mais um game de esportes na neve. Dessa vez, a ação se divide entre Snowboarding e esqui. O esqui até é original, mas o Snowboarding não chega aos pés de **1080°** ou **Twisted Edge**. Controlar a prancha na descida é uma tarefa impossível e desagradável. Dá até para fazer acrobacias no ar, mas isso não torna o game melhor.



Publisher South Peak Interactive
Desenvolvimento Imagineer Co.
Previsto para 4° trimestre/2000
50% pronto

CORRIDA

Mickey Speedway USA



É inacreditável que a Rare, tão ocupada com seus projetos grandiosos e sempre criativa, tenha tido tempo e coragem de projetar um game tão pouco original como esse. Só para resumir: corridas de Kart animadas, uma cópia deslavada dos excelentes **Diddy Kong Racing** e **Mario Kart 64**. A única novidade são os pilotos, todos velhos conhecidos: Mickey, Donald, Pateta, Margarida, Minnie e Bafo-de-Onça. Tem até historinha: o Pluto foi seqüestrado por causa de sua valiosa coleira cravejada de diamantes e você precisa salvá-lo. Mas a única coisa que interessa é correr para chegar em primeiro. Funciona como um campeonato: você ganha pontos quando chega em boas colocações e vai acumulando até o final. Cada mundo é formado por fases que cruzam todo os EUA, em florestas, campos nevados e no meio de tráfico pesado. Há também o modo Time Trial, para marcar os melhores tempos e um Modo Battle para até quatro jogadores. As pistas são malucas e cheias de itens (como bombas, projéteis e claro, os bons e velhos turbos), armas e anéis para coletar durante o caminho. A jogabilidade e gráficos remetem a **Diddy Kong Racing** (também da Rare) e o estilo de competição é **Mario Kart** puro. A sensação de "já joguei isso antes" é inevitável, mas com certeza venderá aos montes e todos ficarão felizes. Vale pela estréia de Mickey e turma no N64.

Publisher Nintendo
Desenvolvimento Rare
Previsto para final do ano/2000
50% pronto

Cruis'n Exotica

Cruis'n USA foi um dos primeiros games a sair para o N64. No geral, agradou pouco. A seqüência, Cruis'n World, veio e também decepcionou. Agora com **Cruis'n Exotica**, a Midway pretende limpar o nome da série que é sucesso absoluto nos Arcades. É bem provável que consiga. Sem dúvida, esse é o mais bonito dos três. Os carros têm buzina e dá até para ver a cabeça do piloto. As corridas rolam em lugares inóspitos, daí o nome Exotica. Só para citar alguns, Amazônia, a cidade submarina



de Atlantis, o Sahara e Marte. Os pilotos não são menos esquisitos, como palhaços, alienígenas, garotas, nenês e cowboys. Os carros variam de caminhões, jipes, esportivos e esquisitices, como uma empilhadeira e um carro movido a energia solar. Um detalhe que salta aos olhos é a inteligência artificial do game. Os adversários dão fechadas violentas e não deixam você ultrapassar de jeito nenhum. A versão da E3 tinha apenas uma fase disponível, mas deu para ver como será: jogabilidade de Arcade e diversão à toda.

Publisher Midway
Desenvolvimento Midway
Previsto para 17/Outubro/2000
85% pronto

San Francisco Rush 2049

2049 é o terceiro e melhor game da série Rush – o que não é muito difícil. Os veículos continuam tendo asas, voam, fazem montes de acrobacias, derrapagens, explodem em pedaços, voam pelos ares e daí, voltam a correr. Tudo embalado por uma trilha sonora tecno-futurista bem bacana. A jogabilidade melhorou e os gráficos estão mais refinados. Só que não acrescenta nadinha ao gênero.



Publisher Midway
Desenvolvimento Atari Games
Previsto para Setembro/2000
85% pronto

Rally Challenge 2000

Games de corrida como este já saíram aos montes. Este **Rally Challenge** não apresenta nada que **World Driver**, **Ridge Racer** ou **V-Rally** não tenham mostrado ainda. A única novidade é que as marcas dos carros são as originais, entre elas



Hyundai, Mitsubishi, Nissan, Proton, Seat, Subaru e VW. As pistas estão espalhadas pela Europa, Austrália, EUA e até no Brasil. Cada pista tem seu clima e terrenos diferenciados. O problema é a jogabilidade, que não ajuda em quase nada.

Publisher South Peak Interactive
Desenvolvimento Imagineer Co.
Previsto para Junho/2000
90% pronto

Polaris SnoCross

O **SnoCross** (corrida de veículos na neve) é um esporte totalmente desconhecido no Brasil, já que como dizia o poeta, este é um país tropical e abençoado por Deus. Mas a idéia do game é bem interessante, apesar da versão disponível na E3 estar ainda cheia de falhas. O estilão é Arcade, mas com detalhes bem realistas. Só por curiosidade, Polaris é a principal fábrica de Snowmobiles nos Estados Unidos.



Publisher Vatical Entertainment
Desenvolvimento Vicarious Visions
Previsto para Agosto/2000
80% pronto

Sea-doo HydroCross

HydroCross é o segundo título de corrida de Jet-Ski lançado para o N64 (quem se lembra de **Wave Race 64**?). Mas apesar de ter sido lançado há quatro anos, **Wave Race** ainda é mil vezes melhor do que este game da novata Vatical. As corridas rolam em pântanos, em ilhas e até no lendário Lago Ness. Está ainda muito tosco e precisa ser lapidado.

Publisher Vatical Entertainment
Desenvolvimento Vicarious Visions
Previsto para final do ano/2000
50% pronto

Não estavam lá, mas existem

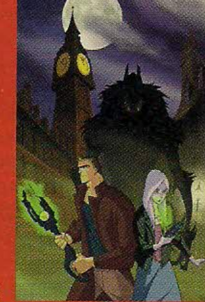
Os games abaixo não estavam em versão jogável ou estavam apenas em vídeo em alguns estandes. Confira:

X-Men: Mutant Academy

(Activision)

Game de luta com os principais mutantes, como Wolverine, Gambit, Magneto, Ciclope, entre outros. Prometido para o final do ano.

Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends



(Red Storm)

Baseado em um novo desenho animado americano, **Roswell** está bem no início de desenvolvimento e não ainda dá para saber o que esperar.

Ready To Rumble: Round 2 *(Midway)*

Seqüência do debochado game de Boxe lançado no ano passado. Provavelmente irá seguir a mesma linha do primeiro, cheio de lutadores engraçados e pancadaria. Previsto para novembro.

Cat Roots

(Sun Entertainment)

Esse só estava em vídeo no estande da Nintendo e não deu para sacar muito o que é. A história parece girar em torno da velha briga cães contra gatos. Pelo menos os gráficos estão bonitos.

Midway's Greatest Arcade Hits Volume 1

(Midway)

Coletânea de grandes sucessos antigos, ao estilo de **Namco Museum**. Entre os jogos, destacam-se **Defender**, **Joust**, **Robotron** e **Bubbles**. Para o fim do ano.

NFL Blitz 2001

(Midway)

Blitz é a série mais bagaceira e divertida dos games de futebol americano. Esta versão não ficará atrás em matéria de truculência e pancadaria. Previsto para setembro.

Spider-Man

(Activision)

A altamente esperada aventura do Aranha para o N64 será toda tridimensional e está sendo produzida pela Neversoft (a mesma de **Tony Hawk's**). Só que ficamos na vontade: tudo o que a Activision apresentou foi um vídeo bem mal feito.





o ano do GAME BOY

Nunca tantos jogos foram exibidos para o portátil da Nintendo. Até o final do ano, estão previstos quase 200 novos games para o Game Boy. A E3 foi a vitrine perfeita para esta enxurrada de novidades. Confira o que vimos de melhor nos três dias de evento:

Pokémon Gold & Silver

Cem novas criaturas para enlouquecer a galera





A marca Pokémon continua rendendo fortunas para a Nintendo e os números não mentem. Mais de 17,3 milhões de games baseados nas criaturas foram vendidos até hoje nos Estados Unidos. Além disso, os games Pokémon contribuiram para o aumento de 142% nas vendas do Game Boy Color. Por tudo isso, nada mais lógico do que a febre continuar. **Pokémon Gold & Silver**, continuações de **Red** e **Blue**, foram lançados em novembro no Japão e venderam 5 milhões de cópias em menos de cinco semanas. A Nintendo pretende superar esses números quando os games forem lançados nos EUA, em 16 de outubro, e espera que esses sejam os jogos mais vendidos de todos os tempos: a expectativa é de mais de 10 milhões de cartuchos nos primeiros seis meses de venda. Se você é fã, deve saber o que esses games têm de mais. Se não, lá vai: **Gold & Silver** apresentarão novos personagens, um cenário inédito, dois novos tipos de Pokémon (Noturnos e Metálicos) e mais uma centena de novas criaturas, o que resulta em um total de 251 Pokémon. Os dois jogos estavam sendo exibidos em sua versão quase integral na E3 e, ao que tudo indica, todo o processo de tradução e adaptação do game para o mercado ocidental já foi finalizado. Segundo fonte da NOA, os nomes finais dos cem novos Pokémon já foram decididos. Muitos nomes permaneceram idênticos aos do Japão e alguns outros tiveram uma mudança radical. Mas a Nintendo insiste que tudo isso poderá ser alterado até a data de lançamento.

Publisher Nintendo
Desenvolvimento Nintendo
Previsto para Outubro/2000

The Legend of Zelda: Mystical Seed of Power

Dessa vez, Link tem que se dividir em três

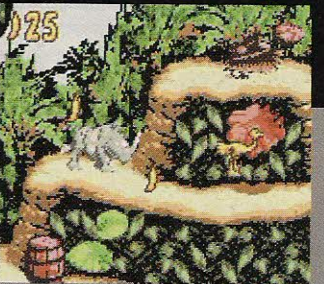


O primeiro dos três novos games da série **Zelda** (chamada inicialmente **Tri-Force Series**) foi apresentado na E3. Para variar, Link está cheio de problemas para resolver. Forças malignas alteraram as estações do ano, causando uma baita confusão no planeta. Link sozinho precisa descobrir o segredo das sementes místicas e encontrar o lendário Cajado das Estações (o famoso Rod of Seasons) e salvar o mundo de Hyrule. Essas sementes têm propriedades curativas poderosas e, se forem plantadas, darão origem a árvores mágicas que poderão ajudá-lo em momenttos difíceis. Já o Bastão, ajudará Link a controlar essas estações do ano, além de revelar itens secretos em certos períodos. O grande barato é poder conectar esse game aos outros dois da série, que serão lançados posteriormente. É possível jogá-los individualmente ou em qualquer ordem, para revelar a conexão entre as três aventuras. É o mesmo Zelda de sempre, com mais cores e detalhes e com a diversão que todos adoram. Vai ser sucesso fácil.

Publisher Nintendo
Desenvolvimento Capcom
Previsto para Junho/2000

Donkey Kong Country

O clássico encolhe sem perder o charme



Emais uma vez a Rare prova que não existem limites quando se entende de programação. **DKC** foi lançado para Super NES alguns anos atrás e deixou todo o mundo de boca aberta. O mesmo aconteceu na E3 2000 e as pessoas se perguntavam como eles conseguiram aquilo com o Game Boy Color!

É lógico que algumas modificações tiveram de ser feitas, como por exemplo a presença de apenas um macaco por vez na tela, mas essencialmente, o jogo está todo lá! Todas as fases, inimigos, bônus e passagens secretas, igualzinho à versão 16 bits.

Para quem não conhece, **DKC** traz a dupla Donkey e Diddy Kong (e mais um monte de outros macacos) às voltas com aqueles ladrões de bananas malas-sem-alça, os Kremlings. O lançamento dessa maravilha está previsto para o final de agosto. Obrigatório para qualquer um que se considere Nintendomaníaco.

Publisher Nintendo
Desenvolvimento Rare
Previsto para Agosto/2000

Os games mostrados na E3

5 a Side Nintendo
Aladdin UBI Soft
Alice in Wonderland Nintendo
Aliens THQ
Alone in the Dark Infogrames
Animorphs UBI Soft
Army Men: Air Combat 3DO
Austin Powers Rockstar
Batman Adventure UBI Soft
Batman Beyond Kemco
Buffy the Vampire Slayer THQ
Buzz Lightyear of Star Command Activision
Crystalis Nintendo
Daikatana Adventure Kemco
Dinosaur UBI Soft
Donald Duck UBI Soft
Donkey Kong Country Nintendo
Gauntlet Legends Midway
Gobs of Games 3DO
Harvest Moon 2 Natsume
Hercules Titus
Heroes of Might & Magic 3DO
Inspector Gadget UBI Soft
Legend of the River King 2 Natsume
Lego Racers Lego
Looney Tunes Collector: Alert! Infogrames
Looney Tunes Collector: Attack! Infogrames
Lufia: The Beginning of a Legend Natsume
Mat Hoffman's Pro BMX Activision
Metal Gear Solid Konami
Mickey's Speedway USA Nintendo
NFL Blitz 2000 Midway
Perfect Dark Nintendo
Pinball Arcade Classified Games
Pokémon Gold & Silver Nintendo
Pokémon Puzzle League Nintendo
Powerpuff Girls Bay Area Multimedia
Puzzle Collection Classified Games
Return of the Ninja Natsume
Rugrats in Paris THQ
Runelord Kemco
San Francisco Rush Midway
Spider-Man Activision
Territory Kemco
Test Drive Cycle Infogrames
Test Drive: Le Mans Infogrames
The Best of Entertainment Pack Classified Games
The Flintstones: Burger Time in Bedrock Classified Games
The Jungle Book UBI Soft
The Legend of Zelda: Mystical Seed of Power Nintendo
The Little Mermaid II: Pinball Frenzy Nintendo
The New Adventures of Mary-Kate & Ashley Acclaim
The Road to El Dorado UBI Soft
The Simpsons THQ
The World is Not Enough Electronic Arts
Tony Hawk 2 Activision
Territory Kemco
Toonsylvania UBI Soft
Trick Boarder Natsume
TOCA Touring Car Championship Southpeak
Tweety's High Flying Adventure Kemco
VIP UBI Soft
Wario Land 3 Nintendo
Warlocked Nintendo
X-Men Activision
X-Men: Mutant Academy Activision
Xena Titus
Xtreme Sports Infogrames

Perfect Dark
Revelada a origem de Joanna

Joanna Dark, a agente secreta mais tchan do universo, faz sua estréia no Game Boy Color. Aqui ela é enviada para a amazônia, onde precisa descobrir e desmantelar uma indústria clandestina de ciborgues. A Rare está caprichando na produção, recehando o game com novas missões exclusivas para o portátil, ceninhas de cinema e vozes digitalizadas, além de conexão futura com o Transfer Pak (para interação com **Perfect Dark** do N64), o Cabo Game Link e a Game Boy Printer. À primeira vista, a jogabilidade e o estilo de jogo se parecem bastante com **Metal Gear Solid**, da Konami (o que é bastante positivo).



Publisher Nintendo
Desenvolvimento Rare
Previsto para Setembro/2000

Crystalis

Esse quem tem mais de vinte anos se lembra com certeza. **Crystalis** é o nome da arma mais poderosa do universo e também de um dos games mais legais do Nintendinho. É mais um daqueles RPGs bem épicos, no estilo **Zelda**, com muita interação entre personagens, bate-papo e labirintos. Seu personagem é o escolhido para salvar a humanidade e precisa procurar por quatro espadas místicas (que representam os elementos vento, fogo, água e trovão), que juntas formam a tal Crystalis. Essa versão está ainda melhor que a de 8-bits e está levando vantagem com toda a tecnologia do GBC.

Publisher Nintendo
Desenvolvimento Capcom
Previsto para sem data

Metal Gear Solid

A versão portátil do grande sucesso do Playstation já está 100% pronta e prometendo muito. Você é o agente Solid Snake e deve permanecer incógnito em diversos labirintos complexos cheios de inimigos. Obrigatório para quem conhece a série desde os áureos tempos do Nintendinho.



Publisher Konami
Desenvolvimento Konami
Previsto para Junho/2000

Mega Man X

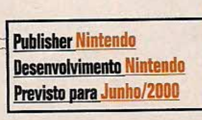
O melhor game de Mega Man ganha uma versão bem bacanuda para o Game Boy Color. Mas esse não é igual ao game do Super NES (que estamos debulhando nesta edição), mas uma aventura toda diferenciada, com os melhores elementos da série. Para quem gosta de games de plataforma ou é fanático pelo "azulzinho maravilha", é um pratão cheio.

Publisher Capcom
Desenvolvimento Capcom
Previsto para Outubro/2000

Wario Land 3

O imortal Wario está de volta à ação, com Puzzles e com novos desafios em sua terceira e maior aventura no GBC. Preso em uma caixa de música, ele precisa ajudar um ser misterioso a recuperar seus poderes, que sumiram de uma hora para outra. Wario ganha novas habilidades, interage com os inimigos e transforma-se em bichos estranhos e bizarros e prova mais uma vez que é o rei das caretas. São 25 fases cheias de moedas, tesouros escondidos e segredos de montão. Uma continuação perfeita do clássico **Wario Land 2**.





Publisher Nintendo
Desenvolvimento Nintendo
Previsto para Junho/2000

Pokémon Puzzle League

Esse game de Pokémon é diferente dos anteriores. Aqui o esquema é quebra-cabeça puro e simples. O estilo é o mesmo de **Tetris**, só que o objetivo é empilhar blocos da mesma cor para eles desaparecerem.
Tudo temperado com muitos novos Pokémon, música tema, insígnias e treinadores. Irá viciar muito marmanjo e, claro, os fãs de Pokémon.

Publisher Nintendo
Desenvolvimento Nintendo
Previsto para Novembro/2000

Toonsylvania

Baseado no desenho animado de mesmo nome (inédito por aqui), **Toonsylvania** mostra as aventuras do corcunda Igor por cinco mundos cheios de zumbis, insetos e assombrações. Os gráficos são bem detalhados e o game de plataforma é bem simpático e agradável.

Publisher UBI Soft
Desenvolvimento LightShadow's
Previsto para Julho/2000

Gauntlet Legends

Dos Arcades para o N64 e agora direto para o Game Boy Color, a série **Gauntlet** chega para apenas para dois jogadores. A movimentação ainda está lenta, mas o game é divertido e garante várias horas de diversão. Pegou os melhores elementos do game do N64 e transportou para a telinha.



Publisher Midway
Desenvolvimento Climax
Previsto para final do ano/2000

Lego Racers

O primeiro jogo dos Legos para o Game Boy Color é uma versão do game para Nintendo 64. Os gráficos estão bem definidos e a jogabilidade é razoável. Dá até para montar o seu próprio veículo com as pecinhas.

Publisher LegoMedia
Desenvolvimento Crawfish
Previsto para final do ano/2000

Harvest Moon 2

O simulador de fazendas mais simpático do mundo ganha sua continuação. Agora é possível escolher entre um garoto ou uma garota no início. Além de ferramentas, itens e animais novos, agora será possível transferir itens para outro GB com o cartucho **Legend of River King 2**, também da Natsume.

Publisher Crane
Desenvolvimento Natsume
Previsto para Setembro/2000

Trick Boarder

Simulador de Snowboarding bem bacaninha exclusivo para o Game Boy Color. São oito personagens diferentes, nove fases e três modos de jogo cheios de manobras montanha abaixo.

Publisher Crane
Desenvolvimento Natsume
Previsto para Agosto/2000

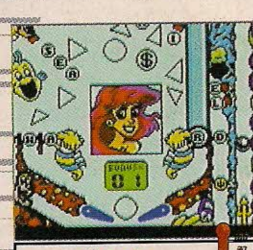
Alice in Wonderland

Mais um game baseado em desenhos Disney. A menina Alice precisa correr atrás do coelho branco em uma porção de fases cheias de minigames, mas concentrado no estilo plataforma. Tem modo para dois jogadores e conexão com a Game Boy Printer.

Publisher Nintendo
Desenvolvimento Disney Int.
Previsto para Setembro/2000

The Little Mermaid 2: Pinball Frenzy

Segundo game de Ariel, a Pequena Sereia dos desenhos Disney. Dessa vez, a ação foi deixada de lado para dar espaço ao Pinball tradicional. São dois cenários diferentes cheio de personagens da história e minigames.



Publisher Nintendo
Desenvolvimento Disney Int.
Previsto para Dezembro/2000

Flintstones: Burger Time in Bedrock

Uma releitura do clássico dos clássicos Burger Time, no qual o objetivo era empilhar fatias de carne, queijo, alface para formar um hamburger mais gostoso. A única diferença é a presença de Fred Flintstone no papel de mestre-cuca.

Publisher Classified Games
Desenvolvimento Warner Int.
Previsto para Setembro/2000





O Motocross chegou à perfeição? Eduardo Trivella testou e mostra o que viu

Muitos tentaram, só um conseguiu. **Supercross 2000** da EA foi razoável. **Top Gear Hyperbike** da Kemco foi aceitável. **Jeremy McGrath Supercross 2000** da Acclaim foi intragável. Mas, felizmente, chegou o game certo para saciar a sede dos amantes da poeira (ôps!). **Excitebike 64** é basicamente insuperável! O jogo é tão perfeito que dá até para imaginar que os caras da Left Field são todos pilotos de motocross.

COMANDOS



C→: trocar moto no modo replay
C←: retrovisor
C↓: acrobacias
C↑: ângulo de câmera

Botão R : derrapar e ajeitar moto no ar

AVALIAÇÃO

Gráficos	9,5
Som	9,5
Jogabilidade	10
Diversão	10
Replay	10

NOTA 9,8

DADOS

JOGADORES





CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	esporte (motocross)
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Left Field
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	128 Megabits
Recomendado para:	todas as idades

A INICIAÇÃO

Assim como no esporte de verdade, no começo é um pouco difícil controlar a moto e manter-se em pé. Para pegar a manha, use primeiro o tutorial e depois parta para as corridas. Selecionando esta opção, você aprenderá a frear, empinar a moto, derrapar nas curvas, virar a moto no ar, fazer acrobacias, entre outras coisas. Para quem está jogando pela primeira vez, ele é altamente recomendado porque, como já dissemos e provavelmente não vamos enjoar de dizer, **Excitebike 64** é perfeito, principalmente nos efeitos de Física da moto e do piloto; e ter o dom de controlar a magrela é imprescindível para se dar bem, especialmente nas últimas corridas, nas quais a competição fica mais nervosa.
E, por falar em competidores, uma coisa importantíssima é aprender a derrubar os adversários manés: fazendo isso, seu turbo é zerado e você pode imprimir mais velocidade. Groove, baby!
Outra razão para completar o tutorial é o destravamento do **Excitebike** original, game de 1985 do Nintendinho 8 bits.

TORCENDO O CABO

Depois de aprender os fundamentos básicos do negócio, é hora de partir diretamente para a ação. E há muita ação esperando você neste game, pode apostar! O modo Season (temporada) é o principal do jogo e é onde você vai passar a maior parte do tempo. A princípio, apenas o nível de dificuldade Novice estará aberto, com a etapa bronze. Para passar à etapa Silver, você deve terminar em primeiro lugar na classificação geral. Suba no pódio da Silver e surgirá o nível Amateur. E a coisa vai se repetindo. Termine sempre em primeiro para abrir a próxima etapa. São, ao todo, três níveis de dificuldade, com números diferentes de etapas: Novice (bronze e Silver), Amateur (bronze, Silver e Gold) e Pro (bronze, Silver, Gold, Platinum, Challenge e Custom). Lógico que o nível de dificuldade vai sempre aumentando (como é de se esperar num game que se preza) e o legal disso é que **Excitebike 64** recompensa o jogador que aprimora suas habilidades com o destravamento de novos modos de jogo.

TODOS OS MODOS DE JOGO

Além do Season descrito acima, **EB64** tem mais uma batelada de modos que joga o fator Replay até a lua. Time Trials é a tradicional corrida contra o relógio para o estabelecimento e quebra de recordes (grave-os em um Cartucho de Memória para correr posteriormente contra o fantasma). Veja os outros modos em maiores detalhes:

EXHIBITION RACE

Racha individual ou entre amigos nas pistas já abertas no modo Season. Para dois jogadores, é impecável. Quando três ou quatro participam, a tela é dividida no número correspondente e a pista perde grande parte dos detalhes visuais. Isso mantém alta a velocidade e a taxa de frames, mas torna a orientação um pouco mais difícil em certos momentos.



DESERT (1 JOGADOR)

A pista do deserto, acreditem, não tem fim e nunca é a mesma coisa a cada jogada. Foi desenvolvido um sistema de geração aleatório que sempre constrói as dunas em lugares e com tamanhos diferentes. Seu objetivo é passar por dez fogueiras antes dos outros competidores. Uma seta no canto inferior esquerdo da tela indica o caminho a seguir.

STUNT COURSE (1 A 4 JOGADORES)

Exiba sua insanidade na pista de acrobacias. Execute Nac-nacs, Heel-clickers, Bar hops e outras maluquices para conseguir a melhor pontuação e deixar todo o mundo de boca aberta com sua performance. Cada um dos pilotos possui um truque exclusivo.



ORIGINAL EXCITEBIKE (1 JOGADOR)

Precisa dizer mais? O retorno de um clássico desse porte é sempre bem-vindo! Corra nas cinco pistas do game de 8 bits e reviva doces momentos do passado. Boa notícia: agora você pode gravar a pista que construiu no editor de pistas. Na época, há mais de quinze anos, esse editor, até então inédito, deu muito o que falar e foi considerado revolucionário. Para jogar, termine o Tutorial.

SOCCER (2 OU 4 JOGADORES)

Jogar bola e andar de moto ao mesmo tempo?!? Difícil, mas em **EB64** nada é impossível. Conduza uma bola de futebol gigante até o gol do adversário, fazendo jogadas características do esporte como o drible da vaca, chapéu etc. É mole?!? Para destravar este modo, termine em primeiro na etapa Silver do modo Season, nível Novice.





HILL CLIMB (1 A 4 JOGADORES)

Suba uma pirambeira dividida em três estágios. Tudo aquilo que você aprendeu nas corridas normais, não serve para muita coisa aqui, porque os efeitos de Física mudam completamente, sua moto responde de maneira diferente e a gravidade é sua maior inimiga. Um pequeno detalhe negativo é a falta de um grito para as pilotos femininas quando elas caem no abismo. Mas exigir isso de um game tão completo já seria exagero. Termine em primeiro na etapa Gold do modo Season, nível Amateur, para subir o morro.



EXCITE 3D (1 JOGADOR)

As mesmas pistas do original **Excitebike**, só que em 3D! É ou não é uma maravilha dos tempos modernos? Este modo é o mais difícil de ser destravado porque você precisa vencer a etapa Challenge do modo Season, nível Pro. Como dá para perceber, a vida é duríssima.

CUSTOM TRACKS



Habilitado desde o início, é mais um modo que funciona muitíssimo bem. Deixe para utilizá-lo quando já estiver craque no controle e vencendo a maior parte das corridas. A essa altura você saberá em quais obstáculos se dá melhor e poderá construir uma pista Indoor que explore suas virtudes: há opções de retas, curvas e saltos de vários tipos e tamanhos. Depois de construir seu próprio Superdome dê um nome a ele, grave no próprio cartucho ou no Cartucho de Memória e chame seus amigos para um racha nos seus domínios.

PISTAS E TRILHAS

Afora as pistas especiais, existem vinte percursos em **Excitebike 64**. E para falar a verdade, não achamos que dá para ficar melhor do que isso. Tanto as pistas Indoor quanto as trilhas Outdoor são as mais lindas e inteligentemente projetadas para um jogo de corrida de Nintendo 64. E ponto final! Quer mais detalhes de algumas delas? Então, tá na mão!

KYOTO, JAPÃO (INDOOR)

A primeira pista do jogo possui curvas amplas e grandes retas, o que resulta num dos percursos mais rápidos do jogo. Tem um enorme salto na chegada, onde dá pra voar legal e fazer a platéia delirar se você fizer alguma acrobacia.

MOUNTAIN QUARRY (OUTDOOR)



Trilha no interior das montanhas. Fique esperto porque, mais ou menos no meio, existe um túnel que passa por dentro da montanha e corta um bom trecho da pista. Tente também passar empinando pelos córregos do final para economizar tempo.

LEFTY'S MILL (OUTDOOR)

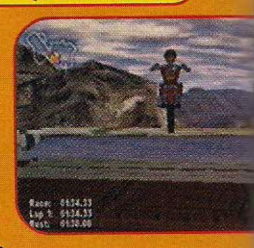
Trilha com algumas rampas de madeira e um atalho: uma pista lateral que leva a um salto absurdo à esquerda da entrada da construção de madeira. Diminua a velocidade na parte final de asfalto, pois a moto perde muita aderência ali devido aos pneus abiscoitados.

CANYON CHASM (OUTDOOR)

Uma das mais legais para se assistir no Replay. Conta com uma série de túneis com incríveis efeitos de luz e um abismo perto do final da pista que deve ser cruzado com o turbo no talo. Nem se atreva a tentar voar por ali se estiver com uma moto com pouco turbo – é queda na certa!



THE GRAVEL PIT (OUTDOOR)



Trilha nervosíssima! Uma série de curvas fechadas, cheias de areia, proporciona alguns dos pegas mais intensos de todo o jogo. Preste atenção em dois atalhos: pegue uma curva à direita depois de uma série de costelas para passar voando por cima de um trem em movimento; e uma rampa que leva a um túnel suspenso, mas que se abre somente na segunda volta.

HOUSTON, TEXAS (INDOOR)

Outra pista que favorece a velocidade devido a suas retas e grandes rampas. Derrape na entrada das curvas e esprema o acelerador na saída para aproveitar os saltos ao máximo. Um capacete gigante do lado de fora faz pensar que estamos em Itu, e não no Texas.

EDUCAÇÃO FÍSICA

Tudo neste jogo é bem executado: os gráficos exuberantes, o som realista, os controles apurados... mas uma coisa se sobressai e merece menção especial: os efeitos de Física. Os modelos poligonais das motos são totalmente independentes dos pilotos. O que significa que você verá os malucos comportando-se como se estivessem mesmo em cima de uma moto, e não em cima de uma vassoura, como em vários jogos por aí. Numa queda, você verá a moto rolando numa direção (e de várias maneiras diferentes) enquanto o piloto é arremessado de acordo com a lei da inércia.
A habilidade de virar e ajeitar a moto no ar para pousar no ângulo correto chega a assustar, de tão precisa, e é uma técnica que deve ser dominada para vencer as corridas mais difíceis. Nas rampas, se o pouso for feito na parte ascendente, a moto ficará lenta. Se for feito na parte descendente, é só manter a aceleração para sair rasgando. Os pilotos levantam quando estão em retas ou saltos e sentam-se quando fazem as curvas. São tantos detalhes que daria para escrever um livro sobre o assunto. Pena que a **NW** é apenas uma revista.



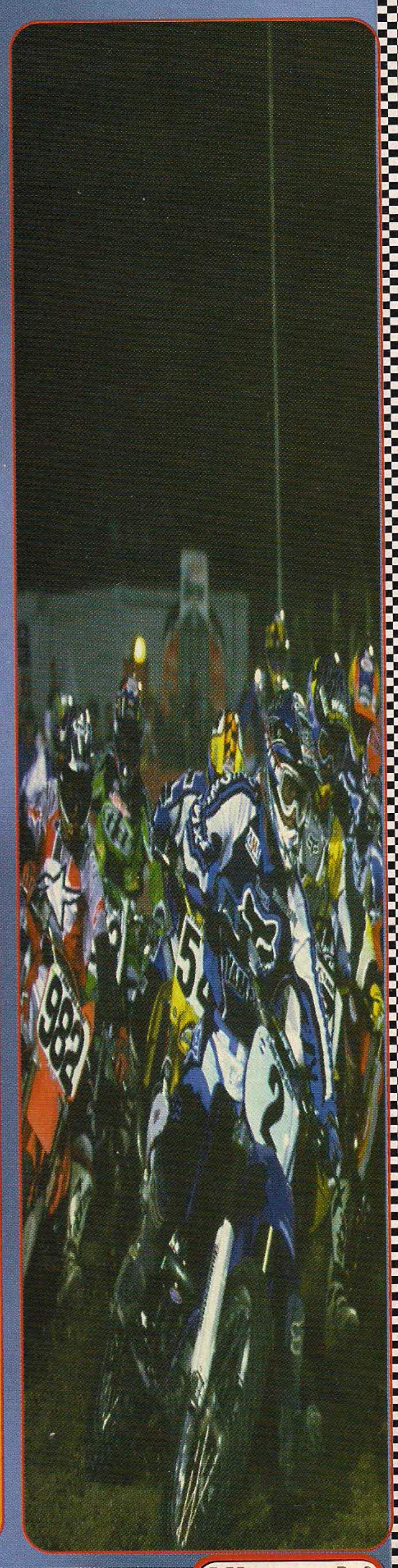


SHOW DO REPLAY

Correr muito cansa, mesmo em vídeo game. Por isso, faça uma pausa entre as provas ou disputas para curtir o embasbacante Replay, enquanto relaxa com um belo Lounge de fundo musical.
Aproveite que você não está preocupado em acelerar e observe tudo aquilo que o jogo proporciona em termos de visual, mas que na própria corrida fica difícil de perceber por causa da intensa velocidade e competição. As câmeras alternam-se estrategicamente, dando ângulos do pega que deixam qualquer um bobo. Fica fácil ver que os programadores se preocuparam com cada aspecto do game. Nos momentos em que estão emparelhados, os pilotos se olham, mudam de posição em cima da moto para alterar o centro de gravidade ou tiram o pé das pedaleiras para se equilibrar em curvas ou mesmo saltos. Simplesmente perfeito!

DETALHES TÃO PEQUENOS

...mas que quando observados contribuem para concluir que **Excitebike 64** é um dos melhores jogos de corrida de todos os tempos. Coisas como as pequenas diferenças entre as motos que fazem com que cada um dos pilotos seja melhor indicado para uma determinada pista; o sistema de partículas que faz com que as motos deixem rastros no chão, levantem trilhas de poeira e soltem fumaça branca quando estão sendo aceleradas e fumaça preta quando o motor esquentou; e os roncos levemente diferentes das magrelas.
EB64 também tem a presença de marcas de acessórios verdadeiros do motocross como No Fear, Alpine Stars e Bell, entre outros; apesar de (pena!) não poder contar com a licença das motos e pilotos que já havia sido negociada para o jogo da Acclaim.
Por todo esse detalhamento, velocidades vertiginosas, saltos absurdos, jogabilidade viciante e afinadíssima, um excelente Multiplayer e uma infinidade de modos de jogo, só podemos tirar o chapéu e agradecer aos criadores da Left Field por essa maravilha tecnológica!



PERFECT DARK™

É difícil dizer como esse game é bom. Mas Odair Braz Junior tenta assim mesmo



Existem jogos, desses que saem todos os dias, e jogos com "J" maiúsculo. Para a sorte de quem tem um N64 (e só para esses, veja bem) Perfect Dark encaixa-se na segunda categoria.

PD não é um daqueles games que todo o mundo espera sair e quando sai é aquela decepção, e também não é mais um joguinho. É um cartucho que vem com o padrão de qualidade da Rare, talvez a mais bem-sucedida Softhouse da indústria e vem para colocar os pingos nos "is". Agora dá para entender perfeitamente porque a Nintendo adiou algumas vezes o lançamento e também porque tirou da versão final a possibilidade do jogador colocar seu próprio rosto num dos personagens do Multiplayer.

Sem querer dar uma desculpa por esse último item, dá para ver que os programadores da Rare realmente precisavam usar toda a memória disponível para criar tudo o que Perfect Dark tem para oferecer. E, pode ter certeza, depois de pôr as mãos nessa beleza, você vai perceber que colocar seu rosto no jogo é um detalhe que poderia mesmo ter sido sacrificado. Mas foi por uma boa causa.







Além de GoldenEye

Como você sabe, PD é feito em cima da estrutura de GoldenEye, um megasucesso da Rare/Nintendo. E todos sabiam que o público não se contentaria apenas com uma versãozinha melhorada e a coisa aqui vai muito além. O jogo revoluciona o gênero de tiros e leva a idéia de GoldenEye aos limites extremos. A "revolução" de que falamos não é um negócio que se vê logo quando você põe o cartucho no console e nem nas primeiras jogadas. As mudanças surgem nos detalhes dos acessórios que Joanna usa, nos novos visuais que o game apresenta e na liberdade que dá ao jogador de se dar bem sem usar artifícios mais do que manjados no mundo dos games.

E, apesar das sutilezas surgirem aos poucos, as melhorias de PD surgem logo no visual: agora tudo é melhor definido e dá para reparar isso claramente quando você olha para um personagem qualquer. No game do 007, todos tinham o rosto quadradão e pontiagudo. Agora tudo é mais suave e não parece que colaram pele em cima dos polígonos. Os cenários são imensos, daqueles que fazem você se perder sem precisar de muito esforço. Além disso, os ambientes têm uma variação grande: você vai passear com Joanna por desertos, laboratórios, geleiras, prédios e por aí vai.

As animações também vieram bem evoluídas. São todas cheias de detalhes e têm longa duração, como se fossem seqüências de um filme mesmo. Assista todas para entender o que está rolando e não ficar boiando na aventura.

Ação e mais ação

Entrando no jogo mesmo você vai ver que as missões são complexas mas, ao mesmo tempo, fáceis. Afinal, ninguém mais está a fim de ficar quebrando a cabeça horas a fio em apenas um pedaço do game. Tudo o que você tem de fazer está sempre bem claro no box de missões (é só apertar Start). Em vários momentos você tem de sacar o que é que tem de ser feito ou até encontrar uma saída meio escondida de uma fase. Por isso, um inglês básico cai bem na hora da diversão. O arsenal que Joanna tem nas mãos é de deixar James Bond com vergonha. As armas de fogo são todas bem modernas e toda hora aparece uma mais invocada que a outra. E os acessórios que a moça usa não são brincadeira. Ela tem microcâmera, óculos com visão de raios-X que permitem ver através da parede, decodificador de sistemas de segurança e mais um monte de coisinhas divertidas.

Jogando no nível Agent (o mais fácil) você vai ver que a coisa não é tão difícil: os rivais são meio bobos e não se aproveitam inteiramente da Inteligência Artificial. Mesmo assim, Joanna não vai escapar de tiros e surpresas pelo caminho.

O negócio fica quente mesmo quando o jogo é disputado nos níveis mais difíceis (especialmente o Perfect Agent), o que vai exigir muita habilidade e destreza do jogador. Tudo porque os objetivos das fases aumentam e tornam-se mais difíceis.

Mas quem quiser dar uma tranqüilizada na coisa, mesmo jogando no nível mais difícil, pode pedir a ajuda de um amigo. Isso mesmo, não é o Multiplayer e sim, o modo cooperativo. Aqui você joga Perfect Dark com a tela dividida ao meio, mas são dois agentes em vez de apenas um. O game fica um pouco mais lento, mas é bem divertido.

Multiplayer

É outra parte de Perfect Dark que vale a grana investida. No modo Multiplayer, se você não encontrar um amigo, pode jogar assim mesmo.

É que existem os Simulants, robôs controlados pelo computador, cheios de Inteligência Artificial que permitem uma disputinha. Existem várias missões como simplesmente detonar todos os Simulants ou controlar um determinado local.

Caso você não seja um cara sozinho no mundo e tenha amigos, dá para chamar até quatro deles e fazer missões contra os robôs, além de poder rolar uma divisão por equipes e tal. Nessa parte, é possível ajustar o tempo, o número de mortes, os tipos de armas a serem usadas e tudo o que você quiser. É o paraíso para qualquer um que curte um desafio com os chapinhas.

E você gostou do modo Cooperativo que falamos? Pois é, ainda tem o Contra-operativo. Aí é seu amigo caçando você e vice-versa no modo normal, com objetivos e o escambau. Diz aí, é ou não é um senhor game?

As primeiras missões

O certo mesmo era deixar você se virar. Mas, como somos pessoas legais e de bem, vamos dar uma ajuda pra você começar a se dar bem já nas primeiras fases de Perfect Dark. Mas no nível Agent, o mais fácil. É sempre melhor começar por aqui para se habituar a tudo o que o game pode oferecer. Porque, se iniciar a brincadeira nos níveis mais difíceis, você mal terá tempo de pensar.

Carrington Villa

Hostage One

Objetivos
- Salvar a negociadora
- Ativar o rodamoinho
- Resgatar Carrington

Do ponto onde está, dá para você ver a negociadora sendo ameaçada por dois guardas. Atire com a Sniper rapidamente e evite o pior – no caso, o fim da missão. Acerte mais uma meia dúzia de malandros que estão no teto da casa. Agora vá descendo e estourando os caixotes para pegar munição e armas. Neste nível só há esta passagem para entrar na casa. Desça até o subsolo da casa para ligar os rodamoinhos. É só ativá-los nos dispositivos. Fazendo isso, serão abertas novas portas no subsolo. Desça e encontre Carrington.

dataDyne Central



Defection

Objetivo
- Entrar no laboratório

Aqui o negócio é baba. A única coisa que você tem de fazer é sair atirando em tudo o que se mexer, descer para o térreo e entrar no laboratório, que fica dentro do próprio prédio, no subsolo.

Investigation

Objetivos
- Fotografar o isótopo radioativo
- Localizar Doutor Caroll

Aqui há muitos corredores, mas é só sair andando para começar a se localizar. Há uma sala bem protegida que guarda o isótopo radioativo que você tem de fotografar. Cuidado! Apenas abra a porta dessa sala e não entre para não ser contaminado. Vá ao seu menu de acessórios, equipe a câmera e tire uma foto. Faça Joanna pegar a câmera de volta.
Uma dica: algumas áreas deste local são intransponíveis. Espere os robozinhos flutuantes que vão e vêm e siga-os. Eles abrirão passagem para Joanna. Quando tiver eliminado tudo e todos e chegar a esta porta, use o acessório Data Uplink para abrir passagem. Aqui você encontrará Doutor Caroll, um ser de Inteligência Artificial que fica flutuando. Cuidado com as armas automáticas.

Extraction

Objetivos
- Acessar o elevador
- Derrotar as guarda-costas de Cassandra
- Ir para o heliporto

Você está de volta ao prédio da dataDyne e agora tem de chegar aos elevadores. Há muitos inimigos por aqui e tudo está escuro. De cara, já coloque seus óculos de visão noturna e detone tudo. Lembre-se: você tem de proteger Doutor Caroll a todo custo, se for atingido a missão acaba.
Vá até os elevadores e certifique-se de que o Doutor esteja junto.
Suba até encontrar as guarda-costas de Cassandra. A sala está escura, então use seus óculos de visão noturna e abra fogo. Terminado o servicinho sujo, é só subir e completar a missão.

Daqui em diante vamos colocar apenas os objetivos de cada missão e o restante é com você

Chicago

Stealth

Objetivos
- Conseguir o equipamento Drop Point
- Criar uma confusão no tráfego
- Entrar no prédio do G5

G5 Building

Reconnaissance

Objetivos
- Fotografar a reunião dos conspiradores
- Recuperar as informações do Dr. Carroll de dentro do cofre
- Sair do prédio

Area 51

Infiltration

Objetivos
- Colocar os Comms Device na antena
- Invadir o angar dos elevadores
- Contactar o espião CI

Resgate

Objetivos
- Localizar evidências de conspiração
- Invadir o laboratório de Autópsia
- Resgatar os sobreviventes da queda do avião

Escape

Objetivos
- Encontrar o espião CI
- Localizar o hangar secreto
- Resgatar o alienígena
- Escapar da Área 51

Air Base

Espionage

Objetivos
- Conseguir o disfarce e entrar na base
- Acabar com o sistema de segurança
- Entrar no Air Force One (avião do presidente americano)

Air Force One

Anti-terrorism

Objetivos
- Localizar o presidente
- Levar o presidente até a cápsula de fuga
- Separar a nave alienígena do avião

Crash Site

Confrontation

Objetivos
- Ativar o alarme da cápsula
- Retirar o clone do presidente
- Localizar e encontrar o presidente

Pelagic 2

Exploração

Objetivos
- Desativar a fonte de força primária
- Desativar o GPS e o Autopiloto
- Encontrar Elvis (o alien) e escapar

Deep Sea

Nullify Threat

Objetivos
- Reativar os teleportais
- Desativar a Cetan Megaweapon
- Escapar da nave Cetan

Carrington Institute

Defense

Objetivos
- Soltar os reféns
- Recuperar a arma experimental
- Desativar a bomba

Attack Ship

Covert Assault

Objetivos
- Desativar o sistema de escudo
- Acessar o sistema de navegação
- Conseguir controlar a ponte

Skedar Ruins

Battle Shrine

Objetivos
- Identificar os alvos do templo
- Ativar a ponte
- Assassinar o líder dos Skedar

COMANDOS



COMANDOS

Gráficos	10,0
Som	10,0
Jogabilidade	10,0
Diversão	10,0
Replay	10,0

NOTA 10

DADOS

JOGADORES






CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK

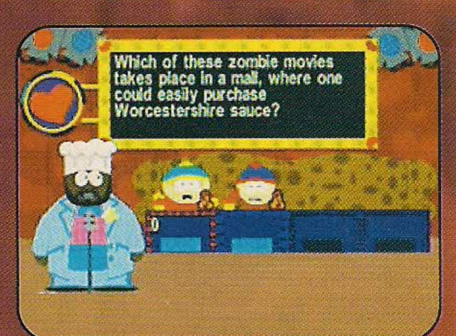


Tipo de jogo:	ação/tiro
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Rare
Cartucho de memória:	opcional
Rumble Pak:	sim
Tamanho:	256 Megabits
Recomendado para:	acima de 17 anos

SOUTH PARK Chef's LUV SHACK

Ganhe milhões em prêmios com a molecada boca-suja









Existe uma boa e uma má notícia sobre South Park: Chef's Luv Shack. A boa é que trata-se de uma das mais bacanas adaptações de uma série de TV para o video game já feitas. Em vez dos tradicionais jogos de tiro ao alvo ou corrida, o título investe em um Gameshow de perguntas e respostas igualzinho aos vistos na televisão – do tipo que o Silvio Santos adora comprar os direitos no exterior (Show do Milhão, manja?) e lançar aqui no Brasil.

A má notícia é que, além de ser necessário um bom conhecimento de detalhes do programa original, é preciso ser um ás na língua inglesa. Caso contrário, o game só diverte na hora de disputar os jogos de ação. Quem comanda o espetáculo é o cozinheiro metido a músico Chef (dublado pelo próprio cantor Isaac Hayes, da versão original). Cada um dos jogadores (até o máximo de quatro) escolhe seu personagem – entre Cartman, Kyle, Stan e Kenny (com direito à dublagem original, feita pelos criadores da série Matt Stone e Trey Parker). Além disso, você pode ainda alterar a duração da disputa e aumentar o grau de dificuldade das questões.

A gozação começa logo de cara, quando Chef se decepciona com os concorrentes – na verdade, ele achava que seriam todas lindas mulheres que sonham em passar uma noite de amor com o dono do vozeirão. Depois de cada pergunta, o jogador pode tentar responder – as questões não são tão fáceis assim, mesmo sendo de múltipla escolha. Entre acertos e erros, vão aparecendo os minijogos de "castigos", nos quais os participantes podem ganhar ou perder, muitos pontos.

SPACE INVADERS

Existe um número grande de provas, uma mais divertida que a outra. Numa delas, os competidores precisam enfrentar um ataque de abelhas durante um piquenique. O visual tira um sarro do eterno Arcade Space Invaders. Em outra, os pobres garotos precisam escapar de um estouro de vacas pulando vários obstáculos.

O visual e a linguagem permanecem fiéis ao programa (com direito até aos "bips" quando alguém pronuncia algum palavrão, algo bastante comum, diga-se de passagem). O problema real, como já dissemos anteriormente, é a língua inglesa. Quem não entende muito vai ficar boiando mesmo e para conseguir se dar bem só seqüestrando um amigo para ajudar na hora da tradução. Mas quem se vira no inglês vai ter muitas horas de diversão à toda prova pela frente. Principalmente para quem é fã incondicional da turma mais animal e grotesca da TV desde os tempos de Beavis e Butt-Head.

Ricardo Matsumoto

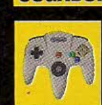
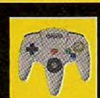
COMANDOS

Gáficos	7,0
Som	8,0
Jogabilidade	8,0
Diversão	8,5
Replay	8,0

NOTA 7,9

DADOS

JOGADORES



CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	Puzzle
Publisher:	Acclaim
Desenvolvimento:	Acclain Studios Austin
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	128 Megabits
Recomendado para:	acima de 17 anos

GAME BOY MATA A SUA VONTADE DE GAMES, ONDE VOCÊ ESTIVER!

POKÉMON TRADING CARD



3x R$ 33,00

GAME BOY COLOR

3x R$ 99,67 OU EM 10x R$ 35,95

KIWI



TRANSPARENTE TEAL

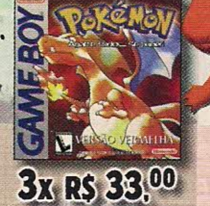


POKÉMON AMARELO



3x R$ 33,00





POKÉMON VERMELHO

3x R$ 33,00

POKÉMON PINBALL



3x R$ 36,33

MISSÃO: IMPOSSÍVEL
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

BIONIC COMMANDO
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

TOY STORY 2



3x R$ 33,00

RAYMAN
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00





FIFA 2000



3x R$ 33,00

TARZAN
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

TUROK 2



3x R$ 29,66

TETRIS DX



3x R$ 26,33

TETRIS



3x R$ 13,00



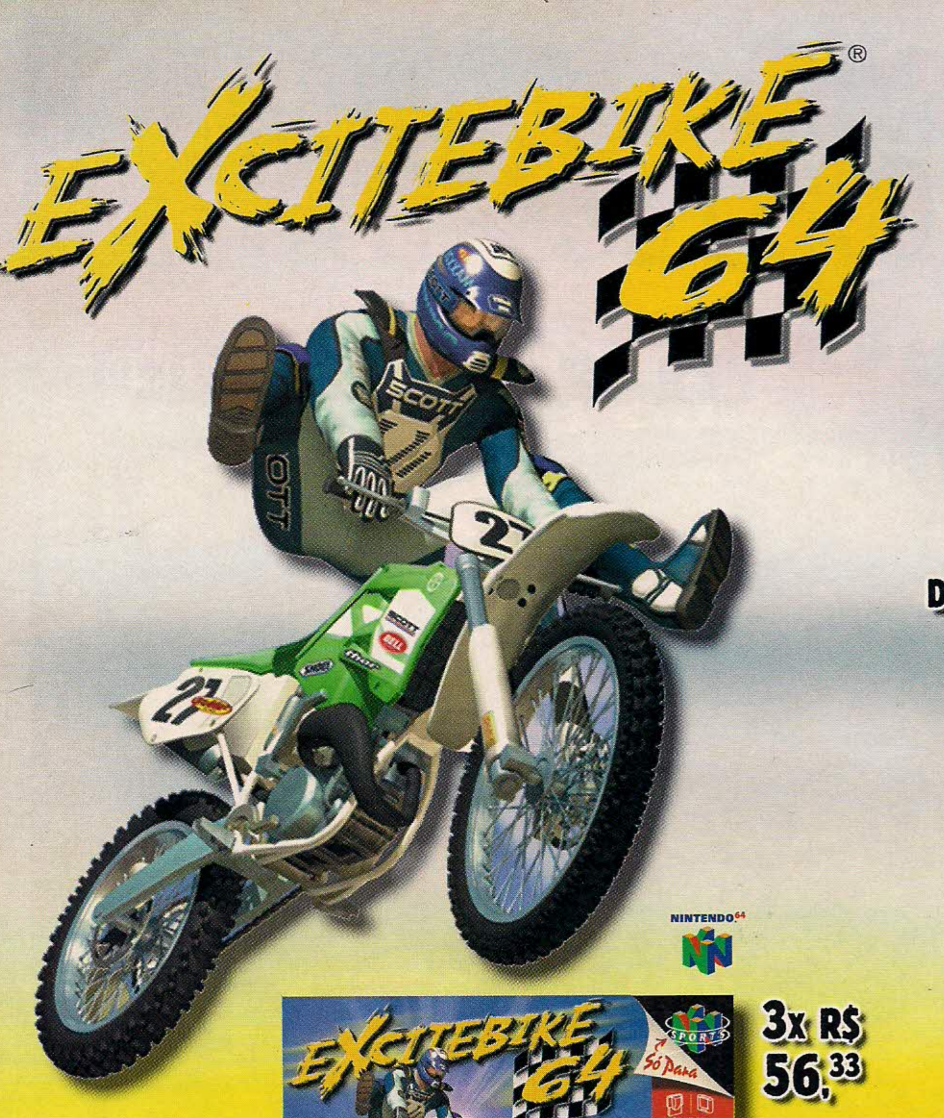
Preços válidos até 31/07/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 3,5% ao mês, somente para cartão de crédito.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (011) 7266-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NN07C



NINTENDO64

EXCITEBIKE 64 — ADRENALINA na veia!

3x R$ 56,33

GRÁTIS!
CHAVEIRO TETRIS Jr.*
8 Jogos Diferentes!
EXCLUSIVO:
PARA OS PRIMEIROS 50 PEDIDOS!

OS MESMOS PERIGOS, AS MESMAS EMOÇÕES, NENHUM ARRANHÃO!

EM EXCITEBIKE O REALISMO DO SUPERCROSS E DO MOTOCROSS FOI RECRIADO COM PERFEIÇÃO E NEM POR ISSO O GAME É DIFÍCIL DE JOGAR: PISTAS BEM AMPLAS, UM ÓTIMO SISTEMA DE DERRAPAGENS E CONTROLES APURADOS FAZEM DE EXCITEBIKE O MELHOR GAME DE MOTOCROSS LANÇADO ATÉ HOJE!

- TRÊS TIPOS DE MOTOCICLETAS: 80, 125 E 250CC!
- PISTAS EM AMBIENTES INTERNOS E EXTERNOS, NOVO EDITOR DE PISTAS!
- MODOS DE JOGO PARA QUATRO JOGADORES SIMULTÂNEOS, INCLUSIVE "FUTE-CROSS"!
- EXCITEBIKE ORIGINAL ESCONDIDO NO GAME (COM A VERSÃO ORIGINAL E UMA VERSÃO 3D)!
- PISTA NO DESERTO QUE MUDA A TODO INSTANTE!
- COMPATÍVEL COM CARTUCHO DE EXPANSÃO DE MEMÓRIA, RUMBLE PAK E CARTUCHO DE MEMÓRIA!

POKÉMON STADIUM

OS POKÉMONS EVOLUÍRAM. E VÃO LUTAR NO SEU N64!



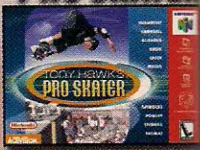
3x R$ 66,33

PERFECT DARK



3x R$ 66,33

TONY HAWK'S PRO SKATER



3x R$ 56,33

DONKEY KONG 64



3x R$ 73,00

MARIO PARTY 2



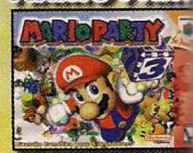
3x R$ 56,33

JET FORCE GEMINI



3x R$ 56,33

MARIO PARTY 3



3x R$ 46,33

COMMAND & CONQUER



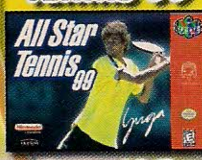
3x R$ 43,00

RIDGE RACER 64



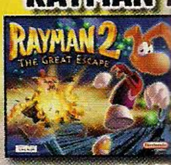
3x R$ 56,33

ALL STAR TENNIS 99



3x R$ 49,67

RAYMAN 2



3x R$ 56,33

TARZAN



3x R$ 56,33

MARIO KART 64



3x R$ 43,00

dshop.com seu acesso imediato ao fantástico mundo nintendo!



A linha completa da Nintendo, 24 horas/dia, 7 dias por semana!

•

Games separados em categorias!

A maior seleção de produtos, todos com a garantia da nintendo!

•

Várias opções de pagamento.

Descritivos completos de todos os games e lista dos acessórios compatíveis.

•

Dados protegidos por sistemas de segurança.

www.dshop.com/nintendo (011) 7266-7777**

DIRECTSHOPPING



Seja um criminoso de brincadeira

A diferença entre pilotar um automóvel no Game Boy e nos consoles de mesa é, literalmente falando, uma questão de ponto de vista. Enquanto a maioria dos games do gênero coloca o jogador na posição do motorista, o portátil deixa você com aquela visão superior que pode causar um certo desconforto. Por exemplo: imagine você, no telhado de sua casa, brincando com um carrinho de controle-remoto no quintal. Em linha reta, tudo vai bem. Complicado mesmo é quando o carro vem na contramão – o que obriga o jogador a inverter absolutamente todos os comandos.

Driver é um desses games, mas é preciso admitir: explora tão bem todos os recursos do Game Boy que deixa qualquer um com vontade de se acostumar com a visão superior. Aqui, você é um motorista especializado em fugas. Sua missão é ir até o lugar onde está acontecendo o assalto e transportar os criminosos até um lugar seguro.

Na primeira fase, despistar os tiras não é tarefa difícil. Conforme o jogo vai evoluindo, você percebe que teve uma impressão errada. Num piscar de olhos, os policiais tornam-se mais numerosos, rápidos e espertos. Evite colisões desnecessárias – principalmente com carros normais que trafegam pela cidade. Exagerando nas batidas, seu carro quebra e tudo se acaba antes do tempo.

VÁRIAS MODALIDADES

Se você é um daqueles que vai apertando o botão A sem prestar atenção no que está aparecendo, tome cuidado. É bem possível que passe totalmente batido por alguns importantes itens.

Na tela inicial, cada parte do desenho é uma opção diferente. Além do game principal e vários tipos de configuração, existe o Take A Ride – no qual você pode escolher entre vários tipos de carros diferentes só para dar um rolê pela cidade – e o Driving Games, que oferece várias modalidades de jogo. Dentro dessa opção existe o Checkpoint, no qual o motorista deve encontrar todas as bandeiras vermelhas. Em Get Away, é preciso despistar o carro da polícia – que começa colado em você. Pursuit dá a chance do jogador assumir a posição do perseguidor, enquanto que Survival já coloca logo de cara três super-velozes carros de polícia pulando em cima de suas costas.

Driver mostra a direção que os games do gênero devem seguir no Game Boy. Para superar as limitações do console, uma saída é oferecer uma variedade enorme de opções de jogo. E isso, amigos, o game tem de sobra.

Ricardo Matsumoto

COMANDOS

Gáficos	9,0
Som	9,0
Jogabilidade	8,0
Diversão	9,0
Replay	8,0
NOTA	**8,5**

DADOS

Tipo de jogo:	Corrida
Publisher:	Infogrames
Desenvolvimento:	Crawfish Interactive
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	8 Megabits
Recomendado para:	Acima de 13 anos
Número de jogadores:	1

GRAND THEFT AUTO

Malandragem é a bola da vez no Game Boy

Um dos jogos mais polêmicos da história invade o Game Boy Color. **Grand Theft Auto** começou sua carreira no PC, fez fama no Playstation e ninguém botava fé que um dia seria lançado para um console Nintendo. Afinal, o game é politicamente incorreto do começo ao fim.

Sente só. Em **GTA**, o jogador entra na pele de um ladrão de carros e sai barbarizando pelas ruas. Na verdade, você é um bandido free-lancer e cumpre as missões que lhe são confiadas pelos chefões do crime organizado. Ao todo, são cem missões divididas em três telas. Noções de estratégia, habilidade e, claro, um pouco de malandragem são requisitos básicos. Freqüentemente será necessário fazer algumas coisinhas simples, como roubar uma caranga, dirigir feito um animal, atropelar um pedestre distraído, fugir da polícia e trocar tiros com os homens da lei. Enfim, todas essas coisas que todos já tivemos vontade de fazer em um daqueles dias de fúria.

É claro que o jogo não é só alegria. Até se acostumar com a jogabilidade, você já levou umas boas balas na testa. E para um game sobre roubo de automóveis, as ruas são meio desertas demais. Mas nada disso compromete a diversão.

Os mais conservadores provavelmente vão chiar, alegando que **Grand Theft Auto** estimula o crime e coisa e tal. Mas o que esses caras não entendem é que no mundo dos games pode-se ser e fazer o que quiser. E o que é melhor, sem nenhum peso na consciência.

Cleiton Campos





AVALIAÇÃO

Gáficos	6,5	NOTA
Som	6,0	7,8
Jogabilidade	7,5	
Diversão	8,5	
Replay	9,0	

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Rock Star
Desenvolvimento:	Tarantula Studios
Tamanho:	32 Megabits
Recomendado para:	acima de 13 anos
Jogadores:	1

Vigilante 8



Acelere fundo e mande bala nos inimigos

Depois de duas passagens bem-sucedidas pelo Nintendo 64, **Vigilante 8** chega ao Game Boy Color trazendo um pouco do clima dos anos 70 somado a verdadeiras batalhas entre veículos. Para quem nunca ouviu falar, o objetivo é sair destruindo tudo o que se mover pela frente com metralhadoras, lança-mísseis e outras armas especiais. Em último caso, dá para apelar enchendo a lata no carro inimigo. Você tem doze carangos para escolher, incluindo um ônibus e um caminhão. Mas explodir os competidores é uma tarefa um pouco trabalhosa, pelo menos no início. Apertando o botão A, o carro anda para a frente. As direções você muda pressionando a tecla direcional. Muitas vezes, seu veículo vai parar em uma parede e aí será necessário engatar a ré, apertando o controle para baixo. É aí que dá para sentir direitinho como a jogabilidade é fraquinha, fraquinha.

Vigilante 8 tem seis modos de jogo, cada um com cinco cenários diferentes. Os gráficos não estão entre os melhores (comparando com os outros jogos de Game Boy Color) e, para piorar, o game funciona exclusivamente no portátil colorido. A parte boa fica por conta dos efeitos sonoros: tirando o ruído dos motores (que não existe), os tiros, as vozes dos personagens e a música de abertura são todos muito bons. E se você e um amigo tiverem um Game Boy Color cada, o cartucho **Vigilante 8** e mais um Cabo Game Link, poderão aproveitar numa boa o modo de duelo ou o cooperativo.

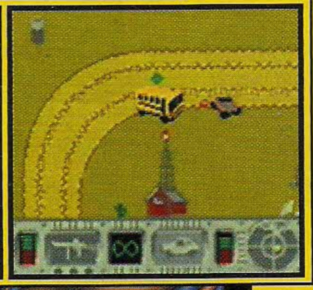
Rogerio Motoda

AVALIAÇÃO

Gáficos	7,0	NOTA
Som	8,0	6,4
Jogabilidade	6,0	
Diversão	7,0	
Replay	7,0	

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Vatical Entertainment
Desenvolvimento:	Vicarious Vision
Tamanho:	8 Megabits
Recomendado para:	todas as idades
Jogadores:	1 a 2 simultâneos





Tony Hawk's Pro Skater

Seja radical também na telinha do Game Boy Color

Tony Hawk é o maior skatista de todos os tempos. Tem 31 anos de idade e pratica o esporte desde os 12. Com ele, a lei é andar de skate em qualquer lugar, para ele tudo é pista. E você vai sentir como é isso nessa versão para Game Boy Color.

O modo de jogo com mais adrenalina é o torneio. Nele, o objetivo é fazer mais pontos que os outros atletas. Como são sempre três controlados pelo computador, pelo menos o quarto lugar você leva (piadinha!). As manobras valem de um a cinco pontos, dependendo da dificuldade e se você conseguir encaixar uma atrás da outra. E para levar o troféu você terá de "fritar" suas rodinhas com muito estilo.

No modo Half Pipe, a definição e jogabilidade lembram muito o estilo de California Games (do Nintendinho), mas a diversão não é grande coisa. São apenas três tipos de pista (A, B e C) e todas idênticas, só mudando o cenário. O terceiro modo é uma corrida de velocidade contra o computador. O problema é que os critérios de velocidade (Speed) e aceleração (Accel) são meio confusos. Por exemplo, Tony Hawk, o astro do game, tem máxima velocidade e mínima aceleração, Já Bucky Laser tem máxima velocidade e três pontos a mais de aceleração do que Tony, e, mesmo assim, é mais lento que ele. Vai entender.

Gustavo Vieira





Legs babe!!!!!



AVALIAÇÃO

Gáficos	7,0	NOTA
Som	6,5	7,0
Jogabilidade	7,0	
Diversão	6,5	
Replay	7,0	

Tipo de jogo:	Esporte(Skate)
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	Natsume
Tamanho:	8 Megabits
Recomendado para:	Todas as idades
Jogadores:	1 a 2 simultâneos(cabo link)

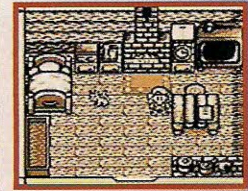
Harvest Moon GBC

A vida de agricultor é uma dureza!

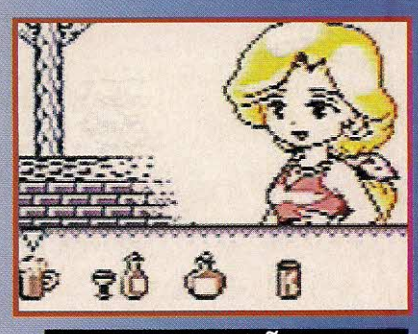
Os jogos de RPG para Game Boy, como **Pokémon** e **Zelda: Link's Awakening**, tem o poder de deixar os jogadores completamente malucos. Quem começa uma aventura acaba passando horas e horas em universos paralelos, se sentindo o verdadeiro herói do jogo. Agora imagine se, ao invés da fantasia e aventura, este "universo paralelo" fosse duro e cansativo como a realidade dos agricultores? Mais diversão do que isso, impossível!

Harvest Moon foi um dos últimos jogos lançados para o Super Nintendo, em 1997, mas acabou passando batido. A história é a seguinte: seu objetivo é cuidar de uma fazenda durante um ano inteiro. Como todo começo de lavoura, você está sem dinheiro, com a terra cheia de mato e pedras indesejáveis atrapalhando seu plantio. Será preciso suar a camisa até colocar a fazenda em ordem, criar galinhas, vacas, cavalos, comprar sementes, ferramentas e finalmente conseguir tirar o seu sustento da terra. Depois de conseguir estabelecer uma rotina diária, mantê-la é mais difícil ainda. A cada estação do ano, o tipo de cultivo muda, e quando você achava que ia muito bem vendendo tomate e milho, vem o outono e o dinheiro tem que sair das minguadas beringelas.









Acordando às 6 horas da manhã e correndo o dia todo, colhendo, plantando e cuidando dos seu pequeno rebanho, você verá como o tempo voa e a vida é mesmo dura, compadre! Depois de um ano cuidando da sua fazenda, você nunca mais olhará os legumes de seu prato com desprezo.

Cleiton Campos

AVALIAÇÃO

Gáficos	9,0	NOTA
Som	8,5	8,4
Jogabilidade	9,0	
Diversão	8,5	
Replay	7,5	

Tipo de jogo:	RPG
Publisher:	Natsume
Desenvolvimento:	Natsume
Tamanho:	Não disponível
Recomendado para:	Todas as idades
Jogadores:	1





a POKÉMON TRADING CARD GAME COLOCA VOCÊ EM UMA ALUCINANTE AVENTURA ATRAVÉS DE UM EXÓTICO MUNDO, EQUIPADO COM UM MODESTO DECK E OS SÁBIOS CONSELHOS DO DR. MASON.

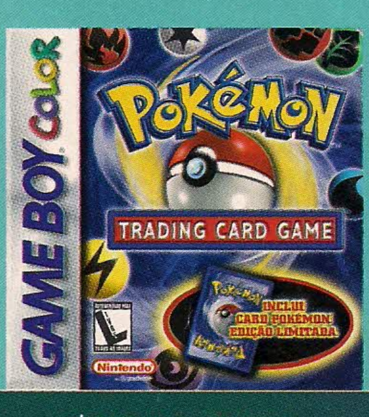


b CONSTRUA O DECK DOS SONHOS ANTES DE ENTRAR NO MISTERIOSO POKÉMON DOME, LAR DOS QUATRO MAIORES MESTRES DE POKÉMON TRADING CARD GAME. ELES ESTÃO PROCURANDO POR UM CORAJOSO NOVATO.



c POKÉMON TRADING CARD GAME TRAZ MUITOS DOS FAMOSOS CARDS POKÉMON, ALÉM DE CARDS EXCLUSIVOS NÃO ENCONTRADOS EM NENHUM OUTRO LUGAR. AO TODO, SÃO MAIS DE 200 CARDS.

INCLUI CARD EXCLUSIVO.



chegou o game pokémon trading card para game boy.

PARA SABER ONDE ENCONTRAR, LIGUE BIT - BANCO DE INFORMAÇÃO TOTAL.
0 xx (11) 814.8234

COMPATÍVEL COM GAME BOY · COMPATÍVEL COM GAME BOY COLOR · INFRA-RED · LINK CABLE

www.nintendo.com.br



Detone todos os mestres, pegue todos os ítens e ganhe o Hadouken

Por Ed Garden

A notícia que surgiu no mês passado sobre o lançamento de uma nova aventura de Mega Man para o N64 abalou as estruturas do mundo dos games. Os jogos da série voltaram a ser procurados em lojas, os cartuchos sumiram das locadoras, o personagem voltou a ser um dos mais requisitados na Power Line e nos telefonemas e cartas que chegavam à redação da Nintendo World.

Enquanto o game novo não aparece, resolvemos dar um serviço de gala do mais popular game do herói azulzinho do Super Nintendo: Mega Man X, lançado pela Capcom no começo de 1994.

O esquema é o mesmo de todos os games da série. Você deve derrotar os inimigos numa seqüência correta, pois cada um tem fraquezas a determinadas armas, que só são conseguidas quando você derrota cada chefe. Nossa matéria está dividida por fases, com a sugestão da melhor ordem para passar por elas. O ideal é primeiro enfrentar os chefes e ganhar as oito armas especiais. Depois disso, retorne para coletar os outros ítens especiais, como corações, Sub Tanks e os quatro Power Ups. Estes são os ítens que você deverá juntar pelas oito fases:

- **Oito corações (um por fase, aumentam a energia do Mega Man);**
- **Quatro Sub Tanks (escondidos em quatro fases, servem como reserva de energia);**
- **Quatro Power Ups (as peças da roupa do Mega Man, que aumentam os poderes do herói);**
- **Oito armas especiais (conseguidas toda vez que um chefe de fase é derrotado).**

Depois de coletar todos esses ítens, você poderá encontrar mais um chip especial que lhe dará o lendário golpe Hadouken (bola de fogo), que ficou famoso no game Street Fighter 2. Confira agora fase a fase a localização dos ítens secretos e a melhor estratégia para derrotar cada um dos mestres:

Chill Penguin









Coração

Após pegar a armadura de robô, destrua a pequena casamata e pule para a plataforma da direita. Dê um salto e, quando estiver no ar, saia do robô para chegar à parte superior da fase. Use a arma Fire Wave para destruir a casamata seguinte. O coração está ali dentro.

Power-Up - Botas

Não há como perder esta parte da armadura, porque você é obrigado a passar por ela. É só falar com o Dr. Light para ganhar o Chip.

Chefe

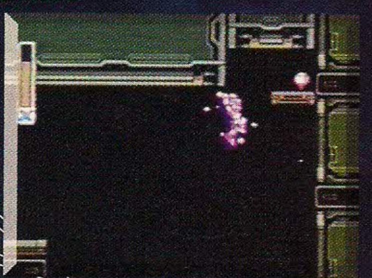
Sugestão de arma para usar: X-Buster

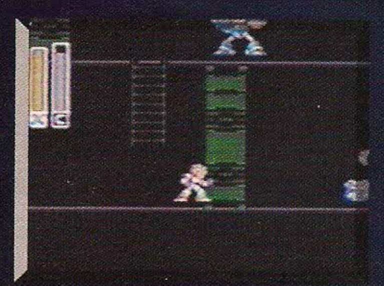
Pule para desviar de seus ataques. Quando ele subir no gancho, escale a parede para não ser atingido pelos pingüins de gelo que ele faz. Sempre que possível, atire com o X-Buster carregado. Quando você enfrentá-lo mais tarde, no estágio do Sigma, use o Fire Wave.

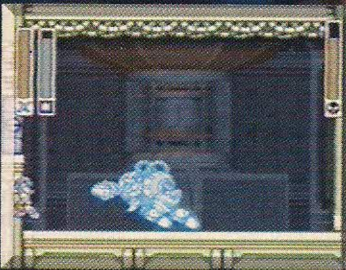
Qual arma recebe: Shotgun Ice

Spark Mandrill









Coração

(É preciso ter as botas)

Depois de passar por alguns fachos luminosos no escuro, você encontrará uma escada. Não desça por ela: suba e pule para pegar o coração que se encontra no canto superior direito.

Sub Tank

(É preciso ter a arma Boomerang Cutter)

Bem no início da fase há uma série de escadas. Suba pelas escadas que o levam ao canto inferior direito e vire-se para o muro da direita. Pule e use o Boomerang Cutter para pegar o tanque.

Chefe

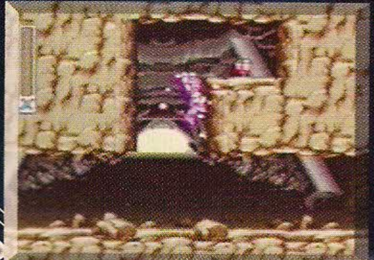
Sugestão de arma para usar: Shotgun Ice

Coloque o macaco numa fria com a Shotgun Ice. Cada vez que for acertado, ele congelará e cairá no chão para se libertar da camada de gelo. Repita várias vezes que ele não terá a mínima chance.

Qual arma recebe: Electric Spark

Armored Armadillo









Sub Tank

Em determinado momento, você cairá num buraco com um enorme tanque de perfuração. Seja rápido e escale a parede da esquerda antes dele passar. Depois, passe por trás dele e pegue o Sub Tank que está logo ali.

Coração

Assim que encontrar o segundo tanque de perfuração, use rapidamente a arma Fire Wave para derrotá-lo. Continue em frente até encontrar o coração no teto. Como o tanque não perfurou aquela área, você poderá escalar o muro para pegar o coração.

Chefe

Sugestão de arma para usar: Electric Spark

Esse inimigo é totalmente vulnerável à eletricidade, por isso, vá de Electric Spark sem medo. Quando ele vier rolando, salte e dispare sempre que puder. O choque será tão grande que a energia dele logo se acabará.

Qual arma recebe: Rolling Shield

Launch Octopus



Chefe
Sugestão de arma para usar: Rolling Shield
Este inimigo é estranhíssimo porque, mesmo usando a arma que mais o afeta, ele continua atacando como se nada tivesse acontecido. Use o Rolling Shield para dar conta dele sem deixar de esquivar-se de seus ataques. Não deixe de se preocupar também com os torpedos e peixes que ele arremessar.
Qual arma recebe: Homing Torpedo

Coração
Siga até a região dos tornados. Use-os para chegar à superfície e suba num navio que arremessa bombas. Atire na bola que pisca para derrotá-lo. Caia junto com ele até o fundo do mar para encontrar uma brecha na parede da direita. Entre por ali e derrote a enguia-robô usando a arma Storm Tornado. Siga para direita para encontrar o coração.



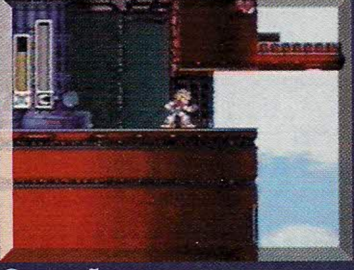
Storm Eagle



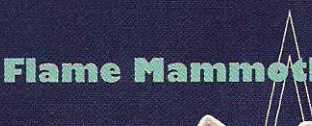
Boomer Kuwanger



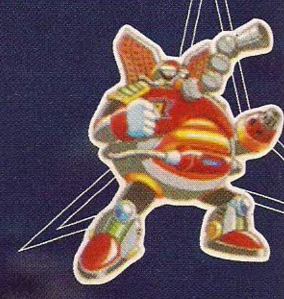
Chefe
Sugestão de arma para usar: Homing Torpedo
Fique pulando sem parar no canto superior esquerdo para fugir de seus ataques e atire sem piedade com os mísseis teleguiados.
Qual arma recebe: Boomerang Cutter



Coração
(É preciso ter a arma Boomerang Cutter)
Depois de sair do prédio, você terá que subir várias plataformas para entrar nele novamente. Um pouco antes da entrada, você encontrará o coração no canto superior direito. Use o Boomerang Cutter para pegá-lo.



Flame Mammoth



Sting Chameleon





Coração
(É preciso ter as Botas e o Capacete)
Siga até encontrar uma região com terremotos e pedras caindo. Volte para o início desta parte e caia no buraco, forçando para a direita. Pule para estilhaçar essa parede, depois salte para a direita, usando a corrida. Você encontrará o coração numa plataforma no canto direito.



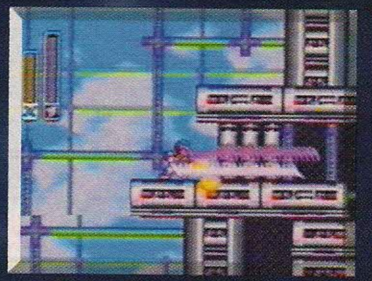
Power-Up
Armadura: Siga até encontrar uma região com terremotos e pedras caindo. Volte, corra e salte para chegar ao topo do morro. Lá você encontrará um inimigo. Pule sempre que ele atirar o gancho e use nele as armas Fire Wave ou Storm Tornado. Depois de derrotá-lo, você receberá a cápsula de Power-Up.



Chefe
Sugestão de arma para usar: Boomerang Cutter
Fique sempre no meio da tela e atire com o bumerangue antes dele se posicionar para atacar. Rapidez é a chave.
Qual arma recebe: Chameleon Sting









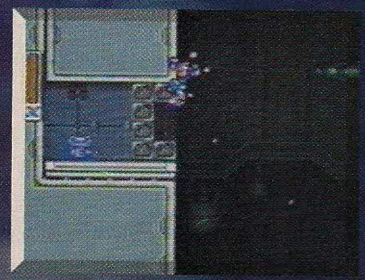
Coração
(É preciso ter as botas)
Suba na primeira plataforma para alcançar a próxima que sobe. Quando chegar até o topo, corra e pule para esquerda. O coração estará no canto superior esquerdo do início da fase.

Sub Tank
Depois de chegar num pilar que sobe e desce (há um canhão ali), siga em frente até encontrar algumas plataformas flutuantes com canhões de fogo. Continue subindo e siga para a esquerda até encontrar um prédio de vidro. Quebre-o e entre para pegar o Sub Tank.

Power-Up - Capacete
(É preciso ter as botas)
Escale o muro de metal que existe após as plataformas verdes que sobem e descem. Suba até chegar numa antena e caia do outro lado. Pule para a direita para encontrar uma parede formada por tanques com o símbolo do fogo. Destrua o muro usando a arma Storm Tornado e entre para encontrar o Power-Up.

Chefe
Sugestão de arma para usar: Chameleon Sting
Tente ficar sempre no meio, para não correr o risco de ser atirado para fora da plataforma. Atire sempre que possível e, quando o inimigo sumir da tela, espere que dê rasantes para pular e atirar ao mesmo tempo.
Qual arma recebe: Storm Tornado









Coração
(Derrote o Chill Penguin antes para que a fase fique congelada)
Siga até a área onde há diversos inimigos arremessando picaretas. Vá para o canto inferior direito: na parte de baixo da plataforma você encontrará o coração. É só seguir para a esquerda e entrar pela abertura no chão.

Sub Tank
(É preciso ter o capacete)
Na mesma área do coração, vá para o canto superior esquerdo e escale a parede. Você verá o Sub Tank preso à parede. Com a bota e o capacete você poderá estilhaçar a parede e abrir o caminho para pegar o item.

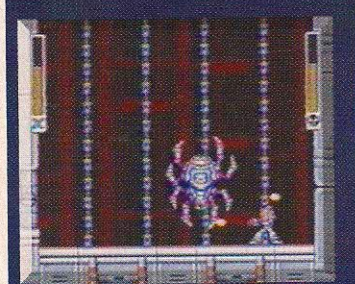
Power-Up - X-Buster
(É preciso ter o capacete)
Este é um pouco mais difícil. Assim que chegar na sala dos inimigos arremessando picaretas, volte e olhe para o teto. Há uma região que é formada por blocos que poderão ser destruídos com o capacete. Suba na plataforma que está logo à direita e corra para a esquerda, pulando o mais alto possível. Você deverá encostar nos blocos para quebrá-los. Faça isso até conseguir subir: o Power-Up estará no topo.

Chefe
Sugestão de arma para usar: Storm Tornado
Não há muito segredo para destruir esse inimigo. Use a Storm Tornado e fique saltando para desviar de seus ataques. Cuidado: se ele saltar, pule antes dele chegar ao chão, porque ele provocará um terremoto que irá atordoá-lo.
Qual arma recebe: Fire Wave

Estágios do Sigma



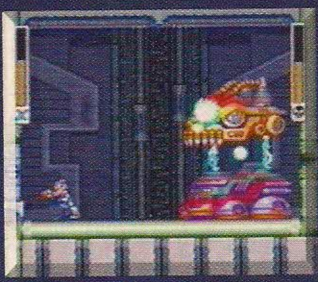
Nestas quatro últimas fases, você enfrentará todos os inimigos anteriores pela segunda vez. Siga as mesmas estratégias para derrotá-los. Na seqüência, você medirá forças com quatro inimigos bem ferrados.



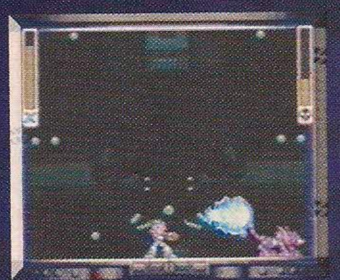
Sigma Stage 1
Aranha Gigante: Quando ela estiver em cima, não há jeito de atingi-la. Espere ela deslizar para baixo e atire com o X-Buster carregado assim que ela chegar ao chão. Desvie com cuidado das aranhas que ela jogar e cuidado para não ser atropelado quando ela estiver descendo.



Sigma Stage 2
Wall Panel: Este inimigo é formado de duas partes: dois olhos e um robô. Quando os olhos abrirem, atire com a arma Chameleon Sting. Depois os muros irão se abrir e o robô começará a quicar na parede. Desvie dele e tome cuidado para não cair nos espinhos que ficam embaixo, sem esquecer de atirar freqüentemente no inimigo.



Sigma Stage 3
Robô Dinossauro: Este inimigo é formado por duas partes. A mandíbula de cima é a parte vulnerável. Fique sempre atirando com o Boomerang Cutter neste ponto e salte quando a parte de baixo tentar atropelá-lo. Quando o inimigo estiver no canto da sala e concentrar um raio, pule para o canto e espere um tempo antes de cair, para desviar da bola de energia.



Sigma Stage 4
Cachorro do Sigma: Escale as paredes da sala para desviar de seus ataques. Sempre que ele estiver perto da parede concentre o tiro, pule por trás dele e atire. Repita este procedimento muitas vezes até derrotá-lo de vez.



Sigma (1≈ forma)
Como você se sentiria se matassem seu cachorro de estimação na sua frente? Então prepare-se para sentir toda a ira de Sigma. Primeiro, ele virá cheio de vontade com uma espada gigante. Escale as paredes até o topo para se safar. Fique aguardando ele subir: quando ele estiver quase chegando, caia atirando com o X-Buster carregado. Repita o procedimento muitas vezes: este inimigo é o mais demorado de todos, mas se você tiver paciência será moleza.



Sigma (2≈ forma)
O que era ruim ficou pior. Quando as garras de Sigma descerem, suba nelas e use-as como um elevador até a cabeça do monstro. Use o Rolling Shield para atingi-lo. Fique ligado quando ele piscar os olhos: esta é a hora do ataque. Tente desviar do fogo, seguindo para o canto da sala e das bolas de energia, correndo entre o espaço que há entre um tiro e outro. Faça um esforcinho que vale a pena: este é o último inimigo!

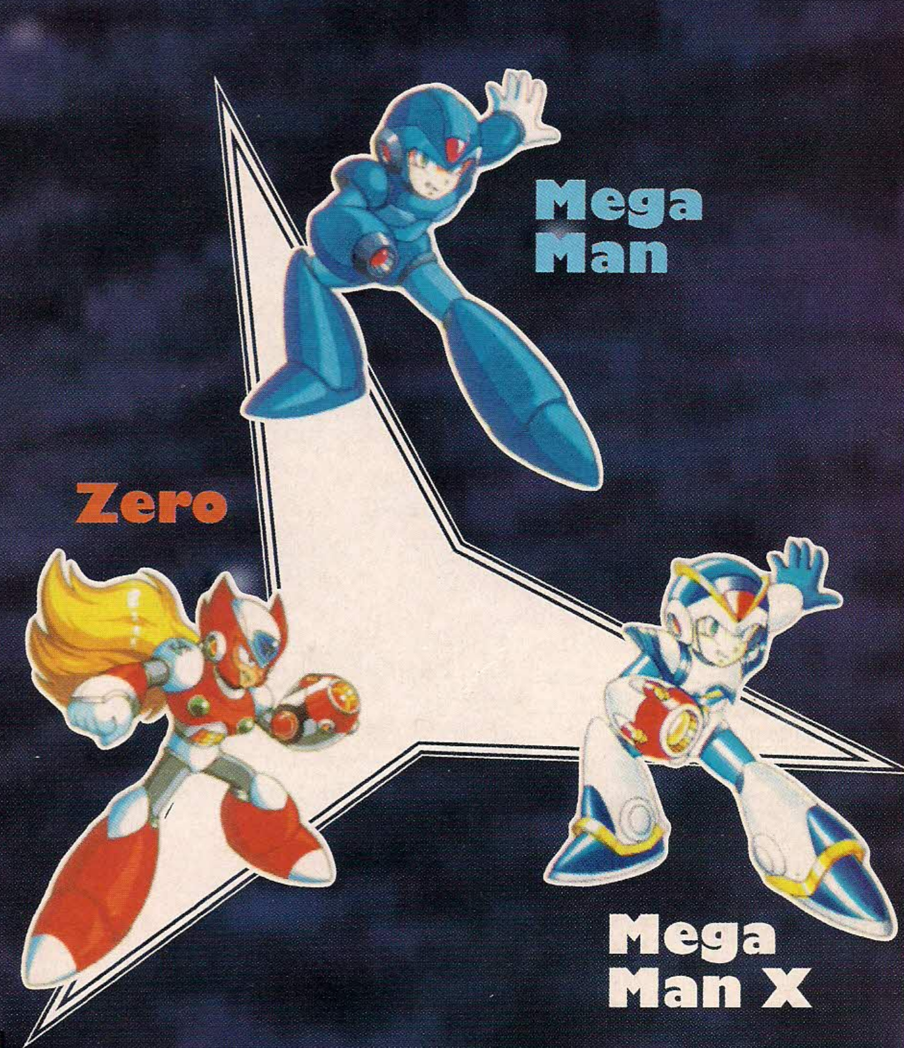






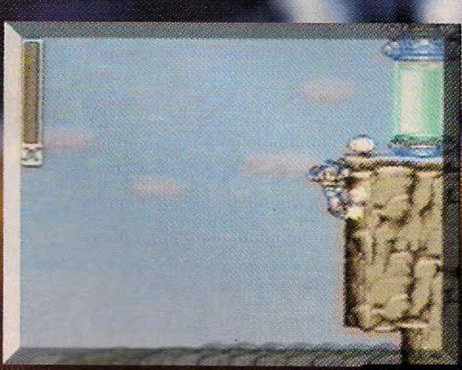
Hadouken (Bola de fogo)

Aqui está a verdadeira razão para se procurar todos os ítens: obter o lendário Hadouken, ou bola de fogo, o ataque mais poderoso do jogo. Quem tem boa memória se lembra que este é um dos mais famoso dos lutadores Ken e Ryu do game Street Fighter 2 (também da Capcom). Aqui, o Hadouken está escondido na fase Armored Armadillo na forma de um chip, que só poderá ser encontrado se você cumprir algumas condições. Você deverá:





1) ter derrotado os oito chefes;
2) ter todos os oito corações e quatro Sub Tanks;
3) ter todas as quatro partes da armadura (Power Ups);
4) ter sua barra de energia totalmente cheia.



Agora faça o seguinte: junte diversas vidas e siga até o final da fase Armored Armadillo. Um pouco antes de entrar na porta do inimigo, escale até o topo a parede acima da entrada. Ali você encontrará um bloco de energia: pegue-o, encoste na parede e pule para a esquerda na direção do abismo para se matar. Faça isso diversas vezes até a cápsula do Dr. Light aparecer. Para disparar o Hadouken, é só fazer o seguinte movimento: direcional para baixo, diagonal baixo-frente, frente + botão de tiro. Fácil, fácil.

Perfect Dark N64

Tabelas de ítens e truques

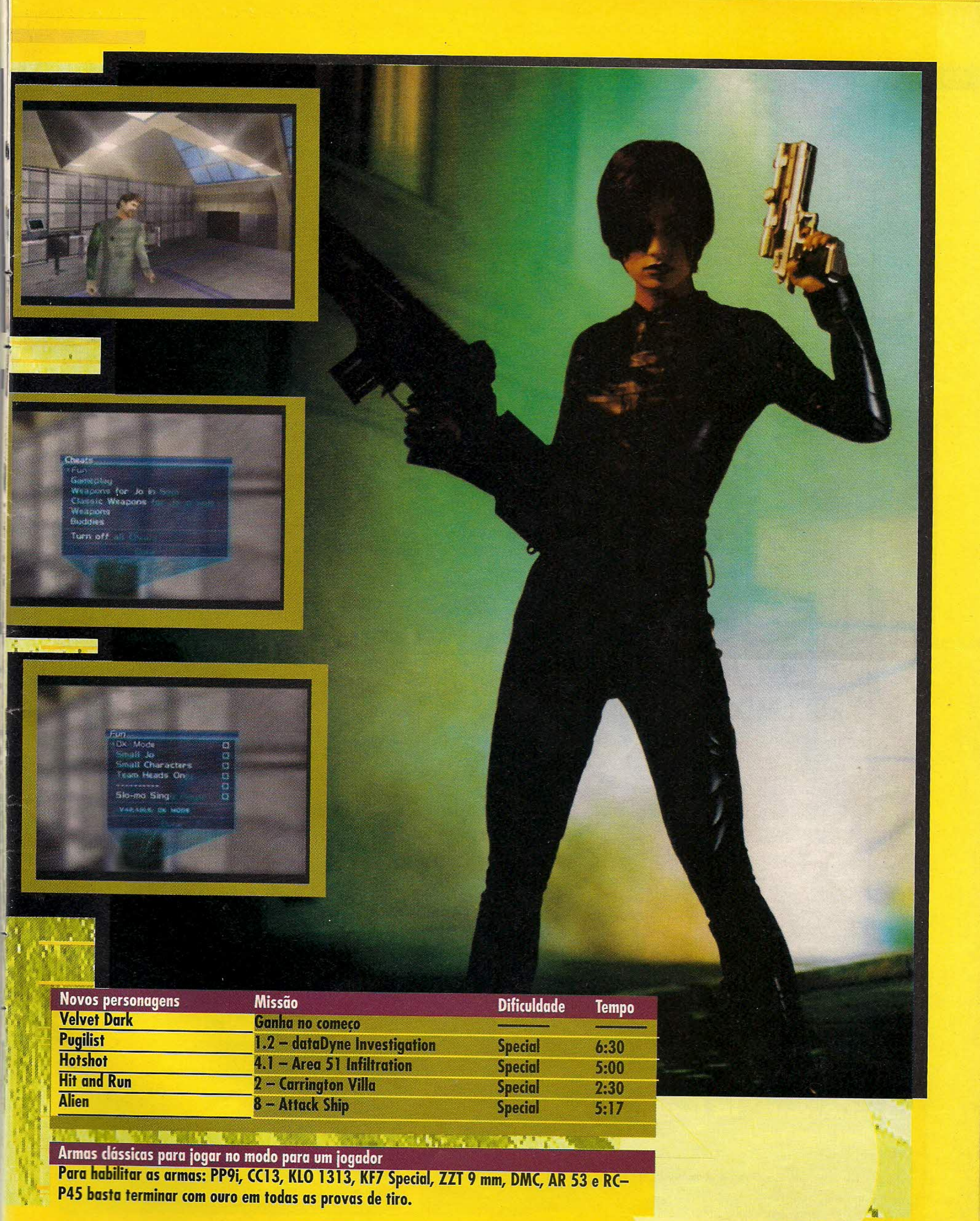
Para acessar os truques basta alcançar os objetivos e seguir para o computador que ativa os Cheats no Carrington Institute e, claro, ativá-los.

Armas para jogar solo	Missão	Dificuldade	Tempo
Lança-foguetes	1.3 – dataDyneExtraction	Qualquer	terminar
Sniper Rifle	2 – Carrington Villa	Qualquer	terminar
Super Dragon	4.3 – Area 51 Escape	Qualquer	terminar
Laptop Gun	5.2 – Air Force One	Qualquer	terminar
Phoenix	8 – Attack Ship	Qualquer	terminar
Psychosis Gun	3.1 – Chicago	Perfect	1:44
Trent's Magnum	5.3 – Crash Site	Agent	2:50
FarSight	6.2 – Deep Sea	Perfect	5:13

Truques divertidos	Missão	Dificuldade	Tempo
Modo DK	3.1 – Chicago	Qualquer	terminar
Jo pequena	3.2 – G5 Building	Qualquer	terminar
Caras pequenos	4.1 – Area 51 Infiltration	Qualquer	terminar
Só com os cabeças do time	5.1 – Air Base	Qualquer	terminar
Jogue com Elvis	Area 51 Rescue	Perfect	7:00
Câmera lenta (1 jogador)	1.2 – dataDyne Investigation	Qualquer	terminar

Truques de jogabilidade	Missão	Dificuldade	Tempo
Invencibilidade	Area 51 Escape	Agent	3:50
Cloaking Device	3.2 – G5 Buildiing	Agent	1: 30 (ou coloque o cartucho do Game Boy no Transfer Pak)
Marquis of Queensbury Rules	1.1 – dataDyne Defection	Special	1:30
Escudo da Jo	6.2 – Deep Sea	Qualquer	terminar
Super Escudo	7 – Carrington Institute	Agent Defense	1:12
Escuridão perfeita	5.3 – Crash Site	Qualquer	terminar
Foguetes inimigos	6.1 – Pelagic II:Exploration	Qualquer	terminar
Escudos inimigos	7 – Carrington Institute Defense	Qualquer	terminar

Armas	Missão	Dificuldade	Tempo
Classic Sight	1.1 – dataDyne Defection	Qualquer	Terminar
Munição infinita – Laptop Gun	5.2 – Air Force One	Perfect	3:55
Hurricane Fists	1.3 – dataDyne Extraction	Agent	2:03 (ou coloque o cartucho do Game Boy no Transfer Pak)
Munição infinita	6.1 – Pelagic II	Special	7:07
Munição infinita, sem recarga	5.1 – Air Base	Special	3:11
X-Ray Scanner	4.2 – Area 51: Rescue	Qualquer	Terminar
R-Tracker/Weapon Caches	9 – Skedar Ruins	Qualquer	Terminar (ou coloque o cartucho do Game Boy no Transfer Pak)
Todas as armas no modo solo	9 – Skedar Ruins	Perfect	5:31 (ou coloque o cartucho do Game Boy no Transfer Pak)



Novos personagens	Missão	Dificuldade	Tempo
Velvet Dark	Ganha no começo	—	—
Pugilist	1.2 – dataDyne Investigation	Special	6:30
Hotshot	4.1 – Area 51 Infiltration	Special	5:00
Hit and Run	2 – Carrington Villa	Special	2:30
Alien	8 – Attack Ship	Special	5:17

Armas clássicas para jogar no modo para um jogador

Para habilitar as armas: PP9i, CC13, KLO 1313, KF7 Special, ZZT 9 mm, DMC, AR 53 e RC–P45 basta terminar com ouro em todas as provas de tiro.

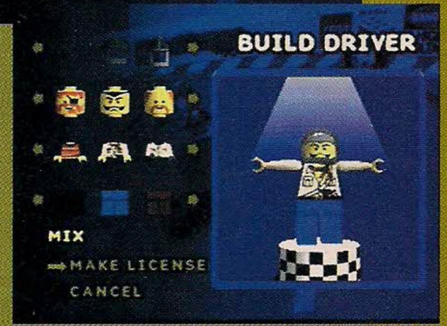
Lego Racers N64

Truques e mais truques

Para ativar as dicas basta criar um novo piloto, depois entrar em Make License e renomear o piloto com os códigos abaixo:

Sem chassis ou blocos	NCHSSS
Sem rodas	NWHLS
Power-ups no nível máximo	MXPMX
Carro foguete	FLYSKYHGH
Modo turbo	FSTFRWRD
Apenas turbo Power-ups	PGLLGRN
Apenas Mine Power-ups	PGLLYLL
Desativar os truques	NMRCHTS

SNAPSHOT
BUILD CAR
BUILD DRIVER





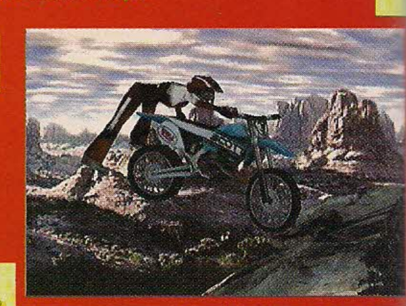
DEU TILT!

No mês passado apareceram uns símbolos estranhos, uma dica saiu duas vezes com títulos diferentes, mas cá estamos pra corrigir tudo isso nesta edição. Você confere abaixo as dicas corretas. E podem ficar tranqüilos que o responsável já foi punido e ficou proibido de usar Skate por muito tempo.

Excitebike 64 N64

Acesse o Menu de truques

Para ativar os códigos você precisa primeiro acessar o Cheat Menu. Para isso segure os botões L, C→, C↓ e A no menu principal.

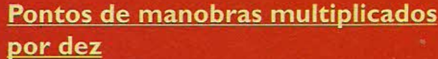


Tony Hawk's Pro Skater N64

Molezas

Para acionar os códigos é só apertar Start para dar pausa no Career Mode. Daí, segure o botão L e faça uma das seqüências abaixo:





Pontos de manobras multiplicados por dez

Baixo, direita, cima, direita, cima, esquerda, C←



Todas as fitas de uma só vez

C→, esquerda, cima, C↑, C↑, direita, baixo, cima

Pitfall: Beyond the Jungle GBC



Todas as Passwords

Level	Password
Caverns	FLTYWTRS
Volcano	GNGDWN
Prison	SLTHHRNG
Scourge	SWPNGBLW

Mickey Mania SNES

Seleção de fases

Na tela de opções, selecione Sound Test. Coloque a música Beanstalk 1 e, nos efeitos sonoros, coloque Extra Try. Coloque o cursor em Exit, então segure L por vinte segundos e você ouvirá o som do Extra Try. Agora escolha Exit duas vezes, e escolha Play Game. Pressione esquerda ou direita para escolher os estágios e vá para o Start Level para começar a jogar.

Kirby's Avalanche SNES

Tela de opções secretas

No Controller 2, segure A, B, X, Y, e pressione Reset no console. Enquanto segura os botões no segundo, pressione Start no Controller 1. Agora vá para o Options mode, escolha Custom e você terá muitas opções para escolher.

Battletoads In Ragnaroks World GB

Comece com 5 vidas

Na tela título, segure baixo, A e B, depois aperte Start. Se perder e quiser continuar o game faça o código de novo para aparecer com cinco vidas.

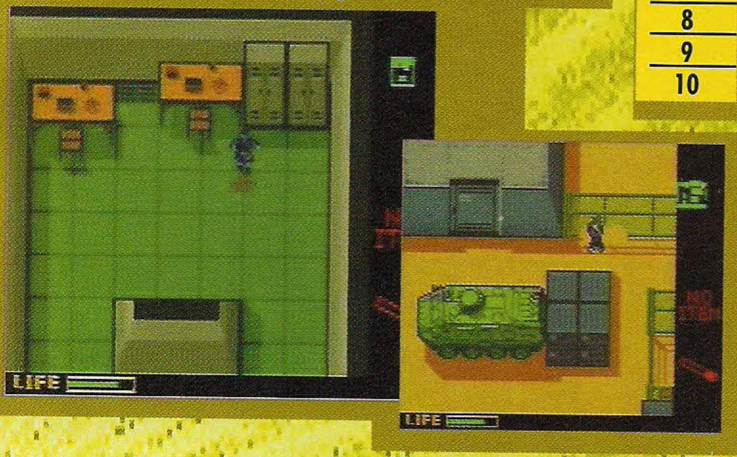
Metal Gear Solid GBC

Seleção de fase

Termine o jogo na dificuldade Easy para abrir um modo que permite que o jogador comece da fase que quiser, porém com novos objetivos.

Habilite o Sound Mode

Complete todas as VR Mission no practice e Time Attack para acessar o Sound Mode. Esse modo permite que você ouça todas as músicas e efeitos sonoros do jogo.



Chase H.Q. Secret Police GBC

Passwords

Level	Password
2	NDHQ
3	WVLF
4	JD1S
5	NC4Z
6	BHKT
7	ZDKW
8	14FQ
9	XVNP
10	MMQG





PERGUNTE AOS PILOTOS

Super Metroid SNES

Como pegar o Space Jump (bota de saltos espaciais)?

Gilberto Praga Júnior – Araruama/RJ

Item necessário: Gravity Suit

1. Comece no tubo de vidro que você teve que estourar. Dali, siga todo o caminho para cima e entre pela porta no teto.
2. Chegue até o topo dessa sala comprida e atravesse a porta no canto direito superior, usando o Grappling Beam (gancho).
3. Logo que você atravessar essa porta, atire no chão e atravesse a abertura. Vá para a direita e entre pela porta.
4. Use uma superbomba e caia através da abertura que ela criar. Você precisará chegar até o topo da sala. De lá, use o seu Grappling Beam para chegar até o canto superior esquerdo. Entre pela porta do teto.
5. Vá para o lado direito dessa sala e entre pela porta da direita. Você entrará na sala com o Dragon Worm (verme-dragão).
6. Derrote-o e atravesse a porta da direita. Siga para a direita e entre pela porta.
7. Use o Grappling Beam para chegar até o topo dessa sala e entre pela porta da direita.
8. Na próxima sala, use o Grappling Beam para chegar ao canto direito. Entre pela porta no canto direito inferior desta sala.
9. Os espinhos do chão são uma ilusão, então pise na primeira parte dos espinhos para encontrar um lugar para atravessar no chão. Quando chegar lá embaixo, derrote a porta do olho.
10. Derrote o chefe (Draygon) e entre pela porta do canto inferior esquerdo da sala para, enfim, encontrar o *Space Jump*.

Pokémon Amarelo GB

Como conseguir o Bulbasaur?

Camila Sant'Ana – São Paulo/SP

Você ganhará o Bulbasaur numa casa na Cidade de Cerulean. Entre na casa à esquerda do Pokémon Center e converse com a garota lá dentro. Se ela não lhe der o Bulbasaur, verifique o humor de seu Pikachu e se você pegou todas as insígnias das cidades anteriores. Ela só lhe dará o Pokémon se o Pikachu estiver superfeliz.

GoldenEye 007 N64

Como eu ganho mais tempo no final da fase do trem?

Romualdo Cerqueira – Teresina/PI

Quando você alcançar o final do trem, mire no General Ourumov e elimine-o antes dele matar Natalya. Ao atirar, você verá uma porta se fechando atrás do general. Se olhar atentamente, verá as sombras de Alec e Xenia. Tente atingir a sombra de Xenia, que está diretamente atrás do General. Se conseguir, Alec terá de socorrê-la antes de colocar os explosivos, dando mais tempo para Natalya mexer no computador e descobrir a localização da base secreta de Janus.

YOSHI



Simpático. Carismático. Guloso. Yoshi é tudo isso e muito mais! Desde que apareceu pela primeira vez, em Super Mario World, já dava pra sentir que este pequeno dinossauro seria um personagem de grande sucesso. Inicialmente servindo de montaria para seu grande amigo Mario, Yoshi conquistou seu lugar ao Sol e hoje participa de vários games, onde atua em conjunto com outros personagens ou com sua numerosa família.

Games Nintendo que participou

Super Mario World	Super NES	1991
Yoshi	NES/Game Boy	1992
Super Mario Kart	Super NES	1992
Yoshi's Cookie	NES/Super NES/Game Boy	1993
Mario is Missing!	NES/Super NES	1993
Yoshi's Safari	Super NES	1993
Mario Tennis	Virtual Boy	1995
Super Mario World 2: Yoshi's Island	Super NES	1995
Super Mario RPG	Super NES	1996
Tetris Attack	Super NES/Game Boy	1996
Super Mario 64	N64	1996
Mario Kart 64	N64	1997
Yoshi's Story	N64	1998
Mario Party	N64	1998
The Legend of Zelda: Ocarina of Time*	N64	1998
Super Smash Bros.	N64	1999
Mario Golf	Game Boy/N64	1999
Mario Party 2	N64	2000
Mario Tennis	N64	2000

** Participação especial*

Nome completo: Yoshi
Ano de criação: 1991(em Super Mario World, do Super NES)
Parentes conhecidos: Yoshi Vermelho, Azul, Amarelo, Verde, Preto, Branco e Cor-de-rosa
Principais empregos: babá, meio de transporte, guarda-costas
Comidas favoritas: maçãs, bananas, melões, melancias, uvas, flores, Shy–Guys, pedras e qualquer objeto que esteja ao alcance de sua língua
Lugares favoritos: Yoshi Island, Yoster's Isle e Mushroom Kingdom
Passatempos: guerra de comida, esportes (corridas de Kart, Golfe, Tênis, quebra–cabeças, Luta-livre), festas e reuniões familiares









Cosméticos



Veja o que estava faltando
para você tomar o seu banho !











uma linha completa de produtos:

- Shampoo Suave
- Lenços Umedecidos
- Condicionador Suave
- Sabonete de Glicerina
- Shampoo 2 em 1
- Sabonete Líquido
- Déo Colonia
- Gel para Cabelo



Já disponível em grandes supermercados e drogarias.

laboratorio@mydorinet.com.br

